

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

PEŁNE
WERSJE
GIER

PREMIERA

SPLINTER CELL PL

GUILTY GEAR: ISUKA



MAMY

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

LAT!!!

WŁADCA PIERŚCIENI
BITWA O ŚRÓDZIEMIE II
PRAWDZIWY POWRÓT KRÓLA?

TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND
NIE TYLKO NA DESCE!

CRASHDAY
MIŁA NIESPODZIANKA

MARC ECKO'S GETTING UP
GTA-FITI

GTI RACING
TECHLAND W GOLFIE

NIGHT WATCH
WILKOŁAKI W MOSKWIE

RAINBOW SIX LOCKDOWN
RAINBOW SUXX & DOWN?!

ONIMUSHA 3
GRA LATAJĄCYCH MIECZY

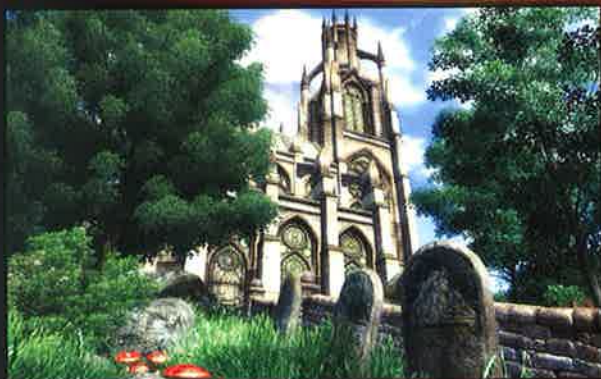
W NUMERZE KSIĄŻECZKA
TIPSOMANIAK 2006

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 04/2006 (124) KWIECIEŃ

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 7% VAT



RPG NOWEJ GENERACJI!



Polska edycja gry
już wkrótce!



Więcej informacji
w następnym numerze...

Limitowana Edycja Kolekcyjnerska



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

159.90
PLN

Zamów już teraz!

Limitowana Edycja Kolekcyjnerska to:

- ekskluzywne, poszerzone pudełko DVD, imitujące skórę;
- oryginalna, angielska wersja The Elder Scrolls IV: Oblivion na płycie DVD;
- ekskluzywny 112-stronicowy przewodnik po krainie Tamriel;
- oryginalny Septim - moneta, będąca środkiem płatniczym w Tamriel;
- dodatkowa płyta DVD zawierająca film dokumentalny przedstawiający proces tworzenia The Elder Scrolls IV: Oblivion, screeny, szkice koncepcyjne i inne ciekawe materiały.

Oficjalna dystrybucja gry tylko w firmowym sklepie internetowym Cenega Poland

www.sklep.cenega.pl

i pod numerem telefonu: (0-22) 886 64 35 wew. 125



„Bethesda zdaje się niebezpiecznie zbliżać
do granicy stworzenia gry idealnej,
wykreowania świata tak realistycznego,
że aż namacalnego...”

GRY OnLine
www.gry-online.pl

„Największa gra RPG 2006 roku.”

CLICKA

„Oblivion zapowiada się
na pozycję absolutnie obowiązkową
dla każdego fana gatunku.”

CD-ACTION

Oficjalna polska strona The Elder Scrolls IV: Oblivion
www.oblivion.phx.pl

The Elder Scrolls IV OBLIVION™

The Elder Scrolls IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Oblivion character and place names, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and their related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. or ZeniMax Games Inc. All Rights Reserved.
Wydawca gry w Polsce: Cenerga Poland Sp. z o.o.

GADKA JUBILEUSZOWA

10 lat. 120 miesięcy. Ponad 3650 dni. Dużo to czy mało? Zależy, jak na to spojrzeć. To 1/100 historii Polski. Niedużo. To około 0,00000006 wieku Ziemi. Mikroskopijnie mało. To więcej niż połowa życia niejednego z Was. To bardzo dużo. 10 burzliwych lat, w czasie których działo się bardzo wiele – na świecie, w Polsce, w Waszym i naszym życiu. Ale to już za nami. Było, minęło, nie wróci. Można na chwilę przystanąć i wspomnieć minione dni – a potem trzeba iść dalej, nie oglądając się za siebie. Bo lepiej przecież patrzeć przed siebie niż wstecz.

Dlatego nie będzie tu wielkich fanfarz z okazji tego 10-lecia i strzelających korków szampana. Cieszymy się, naturalnie, bo nie jest przecież łatwo przetrwać na rynku tyle lat. Bogiem a prawdą przed CDA udało się to w tej branży jednemu piśmie, które jednak już nie istnieje. Mamy nadzieję, że do drugiego dziesięciolecia dotrzemy w równie dobrej formie i stylu. Czego i Wam, i sobie serdecznie życzymy.

Dziękujemy wszystkim czytelnikom i czytelniczkom CDA za spędzony z nami czas, za wydane na nas pieniądze, za udzielony nam kredyt zaufania, za listy i e-maile, które do nas wysyłacie. Bez Was nie byłoby nas. Pamiętamy o tym. Wy pamiętajcie o nas. A wtedy na pewno będziemy wspólnie świętować jeszcze niejedną jubileusz.

Tyle części oficjalnej. Uff!

A teraz szybko o zawartości tego numeru. Jak już zauważyliście, jest on droższy o złotówkę. Podwyżka jest jednak chwilowa i jednorazowa – z uwagi na dołączony do numeru Tipsomaniak (nic nie poradzimy, inaczej byśmy nie wyszli na swoje). Tipsomaniak, w którym tipsów (i to nie do gier) jest bardzo mało, bo większość stron poświęcona jest 10-leciu CDA. Zatem znajdziecie tam i rozmaite teksty „okołoredakcyjne”, i plebiscyt na grę 10-lecia, i sporo miejsca poświęconego temu, co w ciągu ostatniej dekady zmieniło się w sprzęcie (np. porównanie możliwości komputera z 1996 i 2006 roku).

A propos – zwróćcie uwagę na dział sprzętowy w CDA. Postanowiliśmy dość odczuwalnie zmienić jego styl. Nie będziemy tu opisywać, na czym to polega – po prostu zajrzyjcie tam (nawet jeśli do tej pory tego nie robiliście) i poczytajcie. Nie pożałujecie. Tym bardziej że tam teraz nie tylko o sprzęcie będzie.

Odświeżyliśmy również layout pisma w części poświęconej grom, ale są to zmiany raczej kosmetyczne – nie rewolucja, więc

nawet tradycjonalisci nie powinni kręcić nosami. Po prostu CDA wygląda ładniej niż przedtem.

A co w numerze? Staraliśmy się bardzo, by zmieścić tu jak najbardziej atrakcyjne gry – recenzje najnowszego Tony'ego Hawka i strategii osadzonej w świecie Tolkiena, nieoczekiwanie dobry Getting Up, zaskakująco grywalny Crashday, nowa samochodówka z Techlandu... Jasne, mogło być lepiej. Mogły się pojawić S.T.A.L.K.E.R., Duke Nukem Forever, Wiedźmin, Gothic 3 czy Oblivion. Tylko że się nie pojawiły, więc trzeba się cieszyć tym, co się ma. Szczególnie że ma się całkiem sporo.

Podobną frazą możemy podsumować pełne wersje gier. Nie, tym razem nie będzie marudzenia o „przekleństwie XIII/urodzinowego numeru” itd. Daliśmy najlepsze gry z tych, jakie mogliśmy dać w danej chwili. Splinter Cell to tytuł z najwyższej półki; GG: Isuka to nie tylko bardzo dobre „mordobicie”, ale do tego polska (jeśli nie europejska!) premiera. A Gothic PL jako bonus – no, jak takie gry są „bonusem”, to chyba wszelki komentarz jest zbędny... Czy to jest szczyt naszych możliwości? Odpowiedź brzmi: NATURALNIE NIE. (Ale w obecnej chwili – TAK.) Zatem czy to oznacza, że można oczekiwać gier lepszych niż w tym numerze? Naturalnie. Oczywiście nie już-teraz-zaraz... ale w czasie najbliższego roku (2006) bez wątpienia. Zobaczycie sami.

Być może niektórym ten wstępniak wyda się jakiś taki... pozbawiony radości, świątecznego nastroju? Macie rację – wydaje się Wam. Bo my się cieszymy – jasne, że tak! Ale nam już kolejne urodziny CDA nieco jednak spowszedniały. Nie traktujemy już jako cudu i powodu do ogromnej radości tego, że zaliczyliśmy kolejny rok, tak jak nikogo z Was pewnie nie wprawia w euforię to, że oto minął kolejny tydzień, a świat nadal istnieje. Co w tym w końcu dziwnego? I jaka to w sumie różnica – czy to numer kwietniowy, czy lipcowy, 124, czy 256? My każdą kolejną edycję CDA i tak traktujemy tak samo – jak jubileuszową. Po prostu, jak co miesiąc, dajemy z siebie wszystko, by zapewnić Wam kolejną porcję dobrej rozrywki.

...I może właśnie to jest nasza recepta na przetrwanie owych 10 lat?

Miłej lektury!



Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



www.cdaction.com.pl

numer 04/2006 (124)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sułkiewicza 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smeckala

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltyś, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomicki, Rafał Wieliczko

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jędrzejczak, tel. (0 22) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijóć

tel. (0 71) 343 61 05 w.102

e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik

tel. (0 71) 341 20 83 w. 203

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. (22) 517 05 31 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega RT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Gillette
SERIES



Testowany. Nie tylko naukowo.

Codziennie tysiące kobiet testują wyjątkową gładkość męskich twarzy, którą zapewnia użycie żelu do golenia Gillette Series.



W odrobinie żelu znajdziesz wszystko, co stanowi przełom w goleniu. Zwykła pianka może ominąć część zarostu, a żel Gillette Series pokrywa go całkowicie.



Potrzebujesz tylko trochę ciepłej wody i kilku sekund masażu twarzy: żel zamienia się w obfitą pianę, która delikatnie wnika w skórę, zmiękczając zarost i zapewniając właściwe nawilżenie podczas golenia.



Żel Gillette Series ułatwia poślizg maszynki po skórze. Dzięki substancjom nawilżającym i zmiękczającym, golenie jest wyjątkowo dokładne, a skóra mniej podrażniona.



Unikalna formuła żelu Gillette Series zapewnia dokładne i wyjątkowo gładkie golenie, pozostawiając skórę miękką i nawilżoną. Dla większego komfortu skóry użyj żelu po goleniu Gillette Series.

Nie wierz nam na słowo. Przetestuj go sam.



Gillette®. Najlepsze dla mężczyzny.™



Spis treści

Gramy

Wstępniak.....	004
Zawartość Cover CD.....	008
Kalejdoskop.....	014
Gamewalker.....	054

ZAPOWIEDZI

Guild Wars: Factions.....	022
Mage Knight Apocalypse.....	026
Anno 1701.....	028
Halo 2.....	030
Ghost Recon: Advanced.....	032
Medieval II: Total War.....	036
Devil May Cry 3.....	038
Rat Hunter.....	040

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Commandos Strike Force.....	042
-----------------------------	-----

TEMAT NUMERU

Dark Messiah of M&M.....	044
Two Worlds.....	048

RECENZJE

Władca Pierścieni: Bitwa.....	062
Marc Ecko's Getting Up.....	066
Rainbow Six: Lockdown.....	070
GTI Racing.....	072

World War Zero.....	075
Onimusha 3.....	076
Rugby 06.....	079
Night Watch.....	080
TT: Konflikt w Mogadyszu.....	082
Shrek Super Slam.....	084
Tony Hawk's American Wasteland.....	086
MX vs. ATV Unleashed.....	090
Shadowgrounds.....	092
Crashday.....	094
Torino 2006.....	096
The Sims 2: Własny biznes.....	097
Dead to Rights 2 PL.....	100

GRY WIECZNIE ŻYWE

Dungeon Keeper.....	101
---------------------	-----

KASZANKA

Lula 3D.....	102
--------------	-----

O GRACH INACZEJ

Ofiary ewolucji.....	104
Action FPP.....	108
Freeware.....	109
Kącik Mobilnego Gracza.....	110
Tipsy.....	146

Nie tylko gramy

Black Zone.....	111
Coś innego: rowery.....	134
Magazyn.....	136
Książki, komiksy, filmy DVD.....	
Na Luzie.....	112
Newsy sprzętowe.....	124
Nie Daj Się Nabrać.....	116
Temat numeru: aparaty fotograficzne.....	120
Jak kupować aparat cyfrowy?.....	
Poradnik.....	138
Podkreślamy karty graficzne.....	

TESTY sprzętu

Arctic Cooling Silentium T2.....	128
Creative Inspire T6060.....	130
Creative I-Trigue 3220.....	130
Freecom DataCard.....	133
Genius Look 312P.....	127
Manta MM221 Strider.....	129
Titan Eagle Universal VGA Cooler (Cu) i Xilence Xilent Bat.....	132
Titan G3T.....	131
Trak DMP-HS1 256 MB i DMP-110C.....	126

INNE

Prenumerata.....	140
Action Redaction.....	142



Indeks gler

Anno 1701.....	028	Dungeon Keeper.....	101	Mage Knight Apocalypse.....	026	Rainbow Six: Lockdown.....	070	Tony Hawk's American.....	086
Commandos Strike Force.....	042	Ghost Recon: Advanced.....	032	Marc Ecko's Getting Up.....	066	Rat Hunter.....	040	Torino 2006.....	096
Crashday.....	094	GTI Racing.....	072	Medieval II: Total War.....	036	Rugby 06.....	079	TT: Konflikt w Mogadyszu.....	082
Dark Messiah of M&M.....	044	Guild Wars: Factions.....	022	MX vs. ATV Unleashed.....	090	Shadowgrounds.....	092	Two Worlds.....	048
Dead to Rights 2 PL.....	100	Halo 2.....	031	Night Watch.....	080	Shrek Super Slam.....	084	Władca Pierścieni: Bitwa.....	062
Devil May Cry 3.....	038	Lula 3D.....	102	Onimusha 3.....	076	The Sims 2: Własny biznes.....	097	World War Zero.....	075

Komputronik.pl

Najlepszy internetowy sklep komputerowy w Polsce*

- ponad 11 000 produktów • doskonała dostępność • wszystkie nowości • atrakcyjne ceny
- promocje • realizacja dostaw nawet w 24h • wysyłka i serwis realizowane na nasz koszt



Rozwiązania firmy Intel® od
fachowych dostawców technologii

Wydajność, na której można polegać.

Geo-PC oparte na nowym dwurdzeniowym procesorze Intel® Pentium® D zapewniają wydajniejszą pracę wielozadaniową.

WSZYSTKIE
PRODUKTY
W SPRZEDAŻY
RATALNEJ
ŁUKAS

kontrast
500:1

jasność
250 cd/m²

czas reakcji
12 ms



64-bitowy procesor
5.32 GHz
2 rdzenie 2.66 GHz

pamięć DDR2
512 MB
PC-5300 (533 MHz)

dysk twardy
160 GB
Serial ATA II

3249,-
cena z VAT
cena zestawu z monitorem

Geo-PC Venus Freestyler

Superszybki komputer, oparty o nowoczesny procesor Intel® Pentium® D 805 o łącznej mocy 5.32 GHz. Markowa, szybka pamięć firmy Corsair zapewni stabilną pracę nawet podczas pracy na wymagających aplikacjach. Oprócz zintegrowanego układu graficznego, na płycie głównej znajduje się wolne złącze PCI Express, które umożliwia podłączenie wymarzonej karty graficznej. Doskonała propozycja dla osób, które cenią sobie niezależność, szybkość i niezawodność działania.

procesor Intel® Pentium® D 805 (2 rdzenie 2.66 GHz, każdy z 1 MB cache)
płyta główna Gigabyte z chipsetem Intel® 945G
pamięć RAM Corsair 512 MB DDR2 (2x256MB 533MHz)
dysk twardy Seagate 160 GB Barracuda 7200.9 (8MB, Serial ATA II)
grafika nowa generacji układ graficzny Intel Media Accelerator 950

napęd optyczny
obudowa
zasilacze ATX
mysz i klawiatura
akcesoria
oprogramowanie

DVD+-RW
Geo-PC Superior Edition
350W
Geo-PC
podkładka pod mysz Geo-PC
Microsoft® Windows® XP Home

2299,-
cena z VAT
cena zestawu

17" Philips 170C5BS silver

Łączy doskonałą wydajność ekranu z wygodną i elegancką konstrukcją. Monitor 170C5 oferuje dobry stosunek jakości do ceny, a jego smukłe linie i piękne kolory dodają stylu do każdego pomieszczenia. Czas reakcji matrycy 12 ms. Nominalna rozdzielczość 1280 x 1024 pikseli. Łatwa regulacja ustawień ekranu za pomocą funkcji Philips SmartControl.

999,-
cena z VAT
cena monitora

Sprawdź największą ofertę w Polsce !!!

Dział Obsługi Klientów Biznesowych: centrala Poznań, ul. Wołczyńska 37, tel. (061) 835-94-61 do -64 oraz 863-81-80, oddział w Warszawie: ul. Grochowska 278, tel. (022) 740-90-47, 0604-223-929, 0660-786-678
Wszystkie kontakty na www.komputronik.pl

Radca handlowi sklepu www.komputronik.pl: infolinia (061) 835-94-94, e-mail: sklep@komputronik.pl, Sieć sklepów Komputronik: Poznań, CH Plaza, ul. Kaspra Drużbickiego 2, tel. (061) 659-74-67, Poznań, CH Stary Browar, poziom "-1", ul. Śródziemia 42, tel. (061) 8-596-596, Poznań, ul. Ratajczaka 19, tel. (061) 853-62-35, 853-64-97, Poznań, ul. Grochowska 26, tel. (061) 865-53-66, Poznań, ul. Promienista 102, tel. (061) 861-02-55, Bydgoszcz, ul. Dworcowa 28, tel. (052) 321-75-26, Bydgoszcz@komputronik.pl, Chodzież, ul. Wojska Polskiego 13, tel. (067) 281-09-90, chodziel@komputronik.pl, Czarnków, ul. Kościuski 53, tel. (067) 2-555-988, czarnkow@komputronik.pl, Częstochowa, ul. Kościuski 23, tel. (034) 361-02-88, czestochowa@komputronik.pl, Gdańsk, C.H. Osowa, ul. Spacerowa 48, tel. (0-58) 520-98-55, 0600-421-651, gdansk@komputronik.pl, Gdynia, C.H. Kwiatkowskiego, ul. 10 Lutego 16, tel. (058) 783-18-83, gdynia@komputronik.pl, Gniezno, ul. Rynek 3, tel. (061) 425-43-32, gniezno@komputronik.pl, Gorzów Wlkp., C.H. Panorama, ul. Górczyńska 23, tel. (095) 728-29-70, -71, gorzow@komputronik.pl, Grodzisk Wlkp., ul. Szeroka 7, tel. (061) 444-70-28, grodzisk@komputronik.pl, Kalisz, ul. Śródmiejska 13, tel. (062) 757-31-87, kalisz@komputronik.pl, Katowice, Silesia City Center, ul. Chorzowska 107, tel. (032) 60-50-788, katowice@komputronik.pl, Konin, ul. Spółdzielców 33 lokal 4, tel. (063) 245-04-12, konin@komputronik.pl, Kostrzyn n/Odrą, ul. Wodna 7D, tel. (095) 752-56-58, kostrzyn@komputronik.pl, Kraków, ul. Bora-Komorowskiego 37, tel. (012) 417-00-85, krakow@komputronik.pl, Leszno, ul. Kościelna 19, tel. (065) 520-60-51, leszno@komputronik.pl, Łęborg, ul. Bat. Chłopskich 1A/2, tel. (059) 8624-100, leborg@komputronik.pl, Łódź, CH Saspol, ul. Piotrkowska 95, tel. 042 632-06-20, lodz@komputronik.pl, Oborniki Wlkp., ul. Zamkowa 6, tel. (061) 297-58-80, oborniki@komputronik.pl, Ostrów Wlkp., ul. Wojska Polskiego 17, tel. (062) 735-02-85, 735-14-71, ostrow@komputronik.pl, Pila, ul. Śródmiejska 12, tel. (067) 214-81-99, pila@komputronik.pl, Pniewy, ul. Św. Wawrzyńca 2, tel. (061) 29-11-336, pniewy@komputronik.pl, Racibórz (wkrótce otwarcie), ul. Opawska 3, tel. (032) 415-08-01, raciborz@komputronik.pl, Słupca, ul. Warszawska 10, tel. (063) 277-16-70, slupca@komputronik.pl, Słupsk, ul. Świdłowa 4A, tel. (059) 841-70-30, slupsk@komputronik.pl, Swarzędz, ul. Żytnia 25, tel. (061) 651-52-80, swarzedz@komputronik.pl, Szamotuły, ul. Braci Czeskich 5, tel. (061) 29-26-187, szamotuły@komputronik.pl, Srem, ul. Wyszyńskiego 6, tel. (061) 283-58-84, srem@komputronik.pl, Warszawa, al. Jana Pawła II 46/48 pawilon 6a, tel. (022) 636-19-84, 831-25-51, aleje@komputronik.pl, Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15, tel. (022) 825-20-97, marszalkowska@komputronik.pl, Warszawa, ul. Grochowska 278, tel. (022) 740-90-49, wwa_groch@komputronik.pl, Wągrowiec, ul. Rynek 13, tel. (067) 26-28-651, wagrowiec@komputronik.pl, Wronki, ul. Poznańska 36, tel. (067) 254-30-33, 254-32-13, wronki@komputronik.pl, Wrzesnia, ul. Staszica 1, tel. (061) 436-01-36, wrzesnia@komputronik.pl
Autoryzowani Partnerzy Geo-PC - Geo Centrum: Brzeziny, ul. Św. Anny 13, tel. (046) 874-24-66, Czempiń, ul. 10-lecia RKS 19, tel. (061) 282-60-98, Glucholazy, ul. Bohaterów Warszawy 6, tel. kom. 507-789-308, Końskie, ul. 3-go Maja 1, tel. (041) 722-87-56, Krotoszyn, ul. Słodowa 13, tel. (062) 722-68-14, Luboń, ul. Kościuski 1a, tel. (061) 813-10-69, Łódź, ul. Kopernika 62, tel. (042) 636-64-49, Łódź, ul. Zachodnia 23A, tel. (042) 617-37-70, Międzyrzecz, ul. Świerczewskiego 8, tel. (095) 42-11-74, Piotrków Trybunalski, ul. Armii Krajowej 26, tel. (044) 647-38-68, Radom, ul. Żeromskiego 4, tel. (048) 363-11-88, Szczecin, Plac Rodła 8, (091) 359-46-26, Tomaszów Mazowiecki, ul. Konstytucji 3-go Maja 9/11, tel. (044) 724-45-22, Tomaszów Mazowiecki, ul. Mościckiego 12, tel. (044) 726-08-00, Zgierz, ul. 1-go Maja 37, tel. (042) 716-17-63, Zgierz, ul. Boya Żeleńskiego 39, tel. (042) 716-78-66

* wg rankingu Wprost 09.2005. Wszystkie ceny z VAT, oferta ograniczona. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie.

Intel, Intel Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiw, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium i Pentium Inside są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. i w innych krajach.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

DEMA

BunnyBunny **DVD** **CD**
 Commandos Strike Force **DVD**
 Crashday **DVD** **CD**
 LotR: Battle for Middle-earth II **DVD**
 MX vs. ATV Unleashed **DVD** **CD**
 Night Watch **DVD**
 Race Car: The Extreme Rally **DVD** **CD**
 Rainbow Six: Lockdown **DVD**
 Shadowgrounds **DVD**

BONUSY

Action Mag **DVD** **CD**
 Adventure Zone **DVD** **CD**
 Bonus 1 & 2 **DVD** **CD**
 Bonus DVD **DVD**
 Esensja **DVD** **CD**
 FPP Mega Zin **DVD** **CD**
 Guilty Gear Isuka – instrukcja PL **DVD** **CD**
 Hitman – lepsze spolszczenie **DVD** **CD**
 Konflikty Zbrojne **DVD** **CD**
 Oldsq **DVD** **CD**
 RTS Area **DVD** **CD**
 SpeedCorner **DVD** **CD**
 Splinter Cell – solucja PL **DVD** **CD**
 Splinter Cell – okładki **DVD** **CD**
 Strefa WWW **DVD** **CD**
 Tawerna RPG **DVD** **CD**
 Tipsomaniak CD – solucje **DVD** **CD**
 Zeskanowane CDA **DVD** **CD**

PATCHE **DVD**

American Conquest – Divided Nation v1.86
 Boiling Point
 Dragonshard v1.2.1b US
 F.E.A.R.
 LotR: Battle for Middle-earth II v1.01
 LotR: Battle for Middle-earth v1.03
 Onimusha 3 v1.10
 Splinter Cell PL
 Stolen European patch
 SW Empire at War v1.1
 SW Empire at War v1.2
 Tony Hawk's American Wasteland v1.01

PROGRAMY

Adobe Reader **DVD** **CD**
 HD Tune 2.52 **DVD** **CD**

TRAILERY

Battlefield 2 Euro Force **DVD**
 C&C The First Decade **DVD**
 Dreamfall **DVD**
 ET Quake Wars **DVD** **CD**
 Far Cry X360 vs. PC **DVD**
 FIFA Street 2 **DVD**
 Getting Up **DVD** **CD**
 Ghost Recon AW **DVD**
 Ghost Recon AW Multi **DVD** **CD**
 Guild Wars Factions **DVD** **CD**
 HL2 Lost Coast HDR **DVD**
 Midnight Club 3 Dub Edition Remix **DVD**
 Neverwinter Nights 2 **DVD**
 Prey **DVD**
 Red Orchestra **DVD**
 Sims 2 Open for Business **DVD**
 Sin Episodes Emergence **DVD**
 The Secrets of Da Vinci **DVD**

SPLINTER CELL PL

PEŁNA
WERSJA



Fragmenty recenzji

Bohaterem Splinter Cella jest Sam Fisher – agent specjalny super tajnej podgrupy Narodowej Agencji Bezpieczeństwa – Third Echelon. Ta zajmuje się „agresyw-

nym szpiegostwem”, czyli zdobywaniem informacji na miejscu za pośrednictwem zaufanego człowieka, nie zaś zawodnej super elektroniki. Stąd też podobieństwo Splinter Cella do serii Thief czy Metal Gear Solid i wspólny im wszystkim specyficzny „cieniolubny” klimat.

Podobnie jak tamte – SP jest grą akcji, w której nacisk położono na zabawę w chowanego. Celem poszczególnych zadań nie jest wybiecie wszystkich do nogi i ew. ustawienie flagi amerykańskiej w najwyższym punkcie planety, lecz zdobycie kluczowych informacji i zniknięcie bez śladu. W trakcie gry będziesz więc nie tyle strzelał, co infiltrował wrogie obiekty, zdobywał dostęp do komputerów i łamał kody.

Fabula gry – typowego political thriller'a à la Clancy, rozgrywa się w nieodległej przyszłości i rozpoczyna od akcji ratunkowej na terenie

Gruzji. W trakcie poszukiwań zaginionych bez śladu agentów CIA Fisher natrafi na ślad znacznie poważniejszej intrygi. Nie wyjawiając żadnych dalszych szczegółów, wspomnę jedynie, że w trakcie 9 wieloetapowych misji – składających się na kampanię gry – Fisher odwiedzi USA, Rosję i Chiny. Tło kolejnych operacji i następne klocki układanki z Fisherem w roli głównej poznajemy dzięki filmikom (CG) wyświetlanym pomiędzy misjami. Co przy tym ciekawe – stylizowane są one na wiadomości z roku 2010, co w świetny sposób wzmacnia klimat gry.

Natychmiast widoczne są nieprawdopodobnie realne, dynamiczne światłocienie. (...) Niezwykłe wrażenie na graczach robi wiarygodna fizyka obiektów w grze. (...) Równie znakomicie ocenić należy warstwę dźwiękową gry. (...)

Splinter Cell jest grą znakomitą – filmem akcji, w którym ty jesteś bohaterem.

UWAGA!

Polska wersja SPC nie współdziała z anglojęzycznymi patchami, dostępnymi w Necie.



DVD **CD**

» GATUNEK: SKRADANKA/TPP
 » WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHz, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
 » RECENZJA W CDA: 05/03
 » AUTOR RECENZJI: GEM
 » OCENA: 8 I ZNAK JAKOŚCI
 » ŚREDNIA OCEN W NECIE: 90% (!)

NIE KABLUJ



D-Link DI-624

D-Link DWL-G132

D-Link DWL-G650

AirPlus Xtreme G®

- jedno łącze internetowe dla wielu komputerów
- routery, punkty dostępowe, karty USB, PCI, PCMCIA i inne
- najszybsze połączenia bezprzewodowe – nawet 108 Mb/s
- bezpieczna praca w sieci radiowej
- intuicyjna instalacja i konfiguracja

Minister ostrzega:

D-Link odpowiada za nową jakość komunikacji. Pamiętaj – używanie sprzętu bezprzewodowego powoduje wyzwolenie od plątaniny kabli.

D-Link – tak się wolność nazywa!

Redakcja informuje, że:

DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 03.03.2006

Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

PEŁNA
WERSJA

Guilty Gear: Isuka

Klasyczne „mordobicia”, jeszcze do tego w 2D, to na PC ostatnimi laty wielka rzadkość. Tym bardziej winno cieszyć pojawienie się nowej i bardzo dobrej gry z tego gatunku, ze znanego skądinąd cyklu Guilty Gear (co prawda, znanego raczej na konsole... ale i na PC to niezła marka).

Najnowsza wersja oferuje możliwość walki w 4 osoby naraz (2 na 2, 3 na 1 i 2 playerowe co-op battles), z możliwością ingerencji nie tylko w rozgrywkę, ale i wygląd postaci. Do tego nowe tryby gry, nowe postacie, areny – wszystko w doskonałej oprawie graficznej (choć jej nieco mangowa konwencja nie każdemu przypadnie do gustu... no ale czy kiedykolwiek wszystkich można zadowolić?) i dźwiękowej (od rocka po heavy metal).

Dodajmy przy tym, że jest to polska (a prawdopodobnie i europejska...) premiera.

Polska instrukcja na CD/DVD.



DVD CD
 GATUNEK: AKCJA/KARATE/2D
 WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB
 RECENZJA W CDA: BRAK
 ŚREDNIA OCEN W NECIE: 75%

PEŁNA
WERSJA

Gothic PL



DVD
 GATUNEK: CRPG
 WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 400 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB RAM
 RECENZJA W CDA: 03/02
 AUTOR RECENZJI: EGM
 OCENA: 9
 ŚREDNIA OCEN W NECIE: 81%

Fragmenty recenzji

Gra toczy się w świecie zwanym Myrtana. (...) Każdy człowiek, któremu się zdarzyło popełnić jakieś przewinienie, choćby nie wiedzieć jak drobne, zostaje pojmany i wrzuty do kopalni Khorinis. Niewiele było trzeba, by więźniowie, zmuszani dniami i nocami do morderczej pracy, zaczęli się buntować. Okrutny król, pragnąc zapobiec nieustannym próbom ucieczki, zebrał dwunastu magów królestwa, by ci stworzyli nieprzenikloną barierę zamykającą kolonię górników i uniemożliwiającą im ucieczkę. Na nieszczęście dla samych magów zaklęcie przerodziło królewskie oczekiwania i ich możliwości. Bariera objęła zasięgiem znacznie większą połac kraju niż planowano, zamykając magów i strażników wewnątrz. (...) W taki oto świat wkraczasz jako wysłannik króla (żeby nie było wątpliwości, nie jesteś wysłannikiem dobrowolnym, tylko skazańcem, któremu odczytują wyrok).

(...) Gothic jest niezłe dobranym w proporcjach stopem gry akcji, przygodówki i RPG. Osadzony w niezbyt przyjaznym i spustoszonej wojną świecie fantasy początkowo może ci się wydać grą akcji z niewielkimi dodatkami RPG (brak kluczowego elementu RPG, budowania postaci od początku i dobierania drużyny). Dość szybko jednak odkryjesz, że twoja przyszłość w grze zależy od podejmowanych przez ciebie decyzji, sposobu prowadzenia rozmów i stosunków z innymi postaciami gry. Świat nie jest przyjazny – szybko się przekonasz, że władają nim mafijne organizacje bandytów ściągające bezwzględny haracz „za ochronę”. Poza tym musisz uważać na gigantyczne insekty, rozmaite ścierwojady i drapieżniki oraz podstępne szczurokrety. Potworów jest zresztą więcej. (...) W całej grze uderza ogromna staranność jej opracowania.

W sumie Gothic jest jedną z najlepszych (choć nie do końca typowych) gier RPG, w jakie przyszło mi grać.



Moc sprzężonych doznań.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.



Kierownica Logitech® Formula Force™ EX

Najnowsza kierownica firmy Logitech® przeznaczona dla komputerów PC. Wygodne, gumowe wykończenie koła kierownicy, 12 programowalnych przycisków i technologia Force Feedback. Doskonale połączenie sprzężenia zwrotnego najnowszej konstrukcji ze standardową kierownicą - kierowca z Formula Force™ EX jest niedościgniony.

UWAGA!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Władca Pierścieni Bitwa o Śródziemie II

Jeden screenshot wart jest tysiąca słów. Jedno demo warto jest tysiąca screenshotów. Z prostego rachunku wynika więc, że wersja próbna Władcy Pierścieni: Bitwy o Śródziemie II to odpowiednik miliona słów naszej recenzji (jakieś 250 stron). Jeśli więc nie masz ochoty czytać, ale masz ochotę przekonać się, co i jak w świecie Pierścienia – dwa tutoriale i skirmish krasnoludowie-gobliny (2 mapy) czekają! (Recenzja w numerze.)

DVD

WIN XP, PROCESOR 1.6 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 2 GB (!) NA HDD



Night Watch

Kolejna inkarnacja technologii Silent Storm. Tym razem w świecie trylogii Straży Diennej-Nocnej-Półmroku Sergieja Łukjanienki (części z was znanej z adaptacji filmowej pod tym samym tytułem). W skrócie – nasz świat to pole nieustannej wojny pomiędzy Dobrem i Złem i ich agentami. Ty jesteś jednym z nich. Twoją bronią – magia. W demie – tutorial i pierwsza misja kampanii. (Recenzja w numerze.)

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 588 MB NA HDD



Shadowgrounds

Starszokolna strzelanina z widokiem z lotu (chorego) ptaka. Akcja jak z „Osmego pasażera Nostromo” – kolonia na Ganimedesie. Nagła awaria zasilania. W chwilę później cienie ożywają... Słowem: nic nowego. Ale jaki klimat! W wersji demonstracyjnej sam początek kampanii, możliwość zapoznania się m.in. z granatnikiem i minigunem oraz jakimś tysiącem przeciwników... Polecamy! (Recenzja w numerze.)

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1.5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 384 MB NA HDD



Crashday

Jak dla mnie – demo miesiąca! Na pierwszy rzut oka Crashday to Trackmania i FlatOut w jednym. Na drugi i kolejne – to samo, co na pierwszy, tylko bardziej! W demie dwa rodzaje samochodów i tylko dwa tryby gry: wrecking match (ten także online) i stunt show. Mimo to demo wystarcza na wiele, wiele godzin grania i kłnięć, i grania, i grania... (Recenzja w numerze.)

DVD CD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1.5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 420 MB NA HDD



Commandos Strike Force

Spójrz na Commandosów z nowej i chyba rzeczywiście lepszej perspektywy. W wersji demonstracyjnej tej strzelanki (ale jak się okazuje, także skradanki) dwie minimisje, a ściślej – wycinki zadań dostępnych w pełnej wersji gry. W pierwszej uzyskujemy możliwość sprawdzenia, jak sprawdza się team Zielony Beret-Snajper (zmiany w lot!), w drugiej – poznania ABC Szpiega. Polecamy! (Test bety w numerze.)

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1.8 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 349 MB NA HDD



MX vs. ATV Unleashed

Port konsolowej ścigarki z motocyklami i quadami w rolach głównych. W demie możliwość przetestowania ich na dwóch torach – w terenie (Maple Hill) i na stadionie (Savannah). Dodatkowo możliwe jest ściganie się za pomocą... monster trucka! Uwaga – sterowanie: z racji konieczności balansowania pojazdem gra przerywa funkcję gazu na spację, a hamulca na lewy Control. (Recenzja w numerze.)

DVD CD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1.2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 128 MB NA HDD

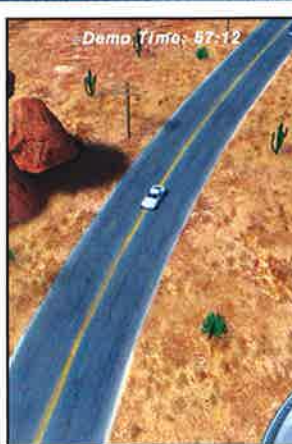


Race Car: The Extreme Rally

Tytuł nieco na wyrost. W grze nie ma niczego ekstremalnego. To, najprościej mówiąc, ściganka w starym stylu z widokiem z lotu ptaka zza samochodu. W demie 3 tory, 2 auta (w tym „beemer”) i... darmowa porada: jeśli o znajdkę chodzi – na żółtym, zielonym, szarym można, na czerwonym – nie.

DVD CD

WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 45 MB NA HDD



Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

BunnyBunny

Drobiazg wzorujący się na popularnych niegdyś tamigłówkach japońskich. BunnyBunny to na wpół logiczna, na wpół zręcznościowa zabawa w umieszczenie obiektu A (nazwijmy go Króliczkiem) za pomocą obiektu B (niech będzie Małpka) na odpowiednim polu, a po zamianie miejsc – jak wcześniej, tylko odwrotnie.

DVD CD

WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR 300 MHz, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, 8,5 MB NA HDD



Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwoniś – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmienia. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...



Rainbow Six: Lockdown

Lockdown – ni to dla fanów serii, których zniesmaczą uproszczenia formuły Rainbow Six, ni dla wielbicieli FPS-ów, których zniechęci ślimacze tempo rozgrywki. W wersji demonstracyjnej tego kuriozum jedna misja z kampanii (garaż) i jedna mapa multiplayer (więzienie). Atutem tej pierwszej jest możliwość gry w trybie współpracy, tej drugiej – drużynowo online i w LAN-ie. (Recenzja w numerze.)

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 864 MB NA HDD



940 BF

imagine niedościgniona szybkość i precyzja ruchu

Wyobraź sobie monitor o czasie reakcji 2 ms. Obrazy w grach, filmach i plikach multimedialnych zmieniające się w mgnieniu oka. Wyjątkowo elegancką, płaską formę. Z monitorem 940 BF nie trudno to sobie wyobrazić. Więcej na www.samsung.pl

SAMSUNG

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGIN
 HALF-LIFE: EPISODE ONE
 FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
 MICRO MACHINES V4
 PANZER COMMAND: OPERATION...

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2
 SAVAGE 2: A TORTURED SOUL
 TAXI DRIVER

04/2006



Micro Machines

Micro Machines V4

ToCA nie jest jedyną samochodówką, jaka startuje z logo Codemasters. Inną traktowaną równie serio jest seria Micro Machines, która dzięki inżynierom i technikom Codies już wkrótce zaistnieje w zupełnie nowej wersji V4 także na PC.

www.codemasters.com

RTCW2 – Xbox 360 najpierw

Duet id Software-Activision najwyraźniej lubi testować odporność na stres swych fanów. I nie, nie chodzi o Doom 3 – rzekomo, w opinii jego twórców – najstraszliwszy interaktywny horror, jaki kiedykolwiek trafił na ekrany monitorów. Raczej o zamieszanie, jakie tworzy wokół własnych tytułów. Najpierw zaskoczył ich wieścią, że Enemy Territory 2 nie będzie – jak można by przypuszczać – konsekwentnym rozwinięciem pierwotnej idei i zmieni się w coś z zupełnie innej beczki – w Quake Wars. Teraz zaś testuje wytrzymałość fanów Return to Castle Wolfenstein, której sequel – jak przyznaje sam Todd Hollenshead z id – tworzony jest, tu uwaga, głównie pod Xbox 360. Na szczęście fakt, że pierwotną platformą ma być konsola, nie oznacza, że nie przyjdzie nam jej ujrzeć także na PC. Niemal pewne jest natomiast, że pod Windows trafi nieco później niż powinna...

www.enemyterritory.com

SHORTY

FSW: Ten Hammers PL w kwietniu

Stworzona w oparciu o profesjonalny symulator wojskowy Full Spectrum Warrior, ku zdziwieniu ponoć nawet samych twórców – Pandemic Studios, okazała się niemałym sukcesem komercyjnym. Błyskawicznie



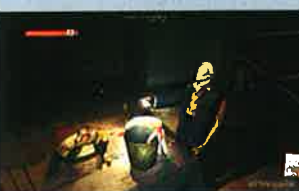
otrząsnęli się z początkowego szoku i... już w kwietniu przyjdzie nam sprawdzić się w 12 scenariuszach składających się na sequel gry. W tym – zatytułowanym Ten Hammers – ponownie przyjdzie nam dowodzić zespołami wojskowych profesjonalistów – od piechoty Stanów Zjednoczonych, poprzez Rangersów po siły międzynarodowe, tym razem jednak w walce o wolność i równość wesprze ich ciężki sprzęt.

FSW: Ten Hammers PL wolność na bagnietach (i w nalotach dywanowych) poniesie już w kwietniu.

www.fullspectrumwarrior.com

Condemned: Criminal Origins w kwietniu

Dobre wieści dla tych wszystkich, którzy życzą sobie jak najszybciej poznać, co



kryje się poza S.T.R.A.C.H.-em – w The Condemned: Criminal Origins. Dobre, gdyż twórcy obydwu – Monolith – potwierdzili, że pecetowa premiera tej ostatniej odbyć się ma już w kwietniu.

www.condemnedgame.com

Panzer Command: Operation Winterstorm

Greckie Koios Works, twórcy strategicznej serii Tin Soldiers (w roli ołowianych żołnierzyków wystąpili już Juliusz Cezar i Aleksander Macedoński), ujawniło pierw-

Nowa Lara

Eidos z dumą zaprezentował twarz (i inne atrybuty) nowej dublerki Lary Croft. Tą jest 20-letnia Karima Adebibe i... oby miała więcej szczęścia niż wszystkie poprzednie...

www.tombraider.com


Savage 2 tylko online

Potwierdziły się pogłoski, jakoby Savage 2: A Tortured Soul miał być dostępny chętnym jedynie online – w sprzedaży cyfrowej. Tych spośród was, którzy dotąd nie zetknęli się z tym tytułem, informujemy, że chodzi o sequel jednej z najciekawszych i zarazem niestety najmniej popularnych hybryd gatunkowych: w tym przypadku RTS-ów i FPS-ów. Mówiąc prościej: Savage 2 to strategia w czasie rzeczywistym, w której jednostkami są gracze i to oni właśnie zdobywają surowce, rozbudowują bazę, eksplorują teren oraz naturalnie zabijają i giną w starciach z innymi żywymi...

<http://savage2.s2games.com>


Pandemic i Saboteur?

Z ciekawostek branżowych: Pandemic Studios, twórcy m.in. Full Spectrum Warrior i Star Wars: Battlefront, pod koniec 2005 zakupiło prawa do nazwy „Saboteur”. Dla graczy pamiętających jeszcze czasy „klawiatur bez komputerów” nie jest to z pewnością nazwa obca – odnosi się do popularnych w swoim czasie gier o ninja-sabotażystach. Czy Pandemic rzeczywiście zamierza wskrzesić tę niezwykłą postać, przekonamy się zapewne już wkrótce.

www.pandemicstudios.com

Taxi Driver – R.I.P.

Złe wieści dla wszystkich tych, którym jaśniały oczy na myśl o grach na bazie „Taksówkarza” Martina Scorsese. Złe dlatego, że ten interaktywny Taxi Driver – niedoszłe dzieło Papaya Studio – podzieliło los swych producentów, Majesco, tj. przestało istnieć. Spoczywaj w pokoju, Taksówkarzu.

www.majesco.com

Half-Life 2: Episode One

Nie, bez obaw, nic was nie minęło i nic się nie dzieje bez waszej wiedzy. Episode One to nowa oficjalna nazwa tego, co jeszcze do niedawna nosiło tytuł Aftermath. Nowy tytuł podkreślać ma epizodyczny charakter ciągu dalszego Half-Life 2. Dodatkowo potwierdza to, co wiedzieliśmy już wcześniej – że w produkcji jest już Episode Two. Znacznie większe zaskoczenie stanowi więc dla nas słowa Douga Lombardi, który ujawniał tzw. kluczowe

elementy Episode One. To zaś dlatego, że wynika z nich niezbita, iż... przez długi czas myliliśmy się całkowicie wierząc, że w Aftermath (a więc także nowym Episode One) głównym bohaterem jest uroczą Alyx Vance. Niestety wszyscy ci, którzy liczyli na małe sam na sam z Alyx – zmuszeni będą przyzwyczaić się do myśli, że bohaterem gry wciąż będzie Gordon Freeman i to przez jego okulary będziemy oglądać świat dodatku. Na szczęście nie zmie-

niły się założenia – dzięki Episode One dowiemy się m.in., co się stało z Breenem i jak Alyx przetrwała finałowe pandemonium Half-Life 2...

Half-Life 2: Episode One w sieci Steam ukaże się 24 kwietnia.

www.half-life2.com




Nadchodzi nowy wymiar rozrywki...



Groza z podziemi



Adrenalina



Żar tropików



„Rodzina”



Kumple!

Zagraj na swoich emocjach... www.nwr.pl



CREATIVE



BIOSHOCK
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
F.E.A.R. 2
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
HOMM5 PL

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

04/2006

Glory of the Roman Empire

Niemieckie CDV Software przyznało się do Glory of the Roman Empire – strategii w stylu legendarnej, a przynajmniej historycznej Rome. Podobnie jak w tamtej, graczom – konsułom – przyjdzie nie tylko dbać o to, by spełnione były żądania panem et circensibus Rzymian, lecz także bezustannie powiększać obszar pax romana.

Walczyć na Chwałę Imperium Rzymskiego (dobrze, że to tylko tytuł roboczy) zaczniemy latem tego roku.

www.cdv.de

Rise of Nations: Rise of Legends już w kwietniu!

Seria Rise of Nations ma pewne miejsce w historii strategii w czasie rzeczywistym i – co ważniejsze – także w sercach miłośników tego gatunku. Tych ucieszy zapewne wieść, że kolejna jej inkarnacja – Rise of Legends – pojawi się nie tylko niedługo po światowej premierze, ale wreszcie w polskiej wersji językowej i przystępnej cenie! Wydana w unikatowym pudełku z trójwymiarową okładką (!) różni się od poprzedniczek prawie pod każdym względem. Opowiada o wojnie, jaka toczy się pomiędzy adeptami magii i technicyzowanymi Vinci, co pozwoliło jej twórcom zaadaptować elementy fantasy, magię i przedziwne konstrukcje rodem z pracowni Leonarda da Vinci. Niebanalnej treści towarzyszy równie niezwykła forma – Rise of Nations: Rise of Legends to gra setek jednostek walczących na kolosalnych polach bitew przy użyciu nad wyraz spektakularnej magiczno-technicznej broni. Nie ma więc wątpliwości – jej premiera będzie wielkim wydarzeniem dla prawdziwych strategów i fanów fantastyki! Legendy Powstaną już w kwietniu.

www.riseoflegends.com



HoMM5 PL w maju

Polska edycja Heroes of Might and Magic V ma się szansę stać największą lokalizacją w historii. To dlatego, że od pamiętnych Wzrót Baldura w żadnej grze nie udało się zebrać takiej plejady gwiazd. W HoMM5 wystąpią m.in. Małgorzata Foremniak jako Isabel, Bogusław Linda jako Agraal, Tatiana Okupnik jako Beatrice, Daniel Olbrychski jako Markal i Wiktor Zborowski jako Godric!

Przypominamy też, że polska edycja Heroes of Might and Magic V będzie unikalna także pod względem wydania. Edycja podstawowa zostanie wydana w dwóch wersjach do wyboru: na płytach CD lub na jednym DVD. W jej skład

wejdą pełna polska wersja językowa gry Heroes of Might and Magic V, prezent w postaci pełnej polskiej wersji językowej kultowej Heroes of Might and Magic III, ścieżka dźwiękowa z gry na osobnej płycie audio, drukowany poradnik i instrukcja oraz dodatkowe mapy do gry. Wszystko to zaś w cenie stu złotych!

Niestety, w związku z koniecznością dalszego sprawdzania zmian wprowadzonych wskutek beta-testów premiera Heroes of Might & Magic V odbędzie się nie wcześniej niż w maju.

<http://heroes.cdprojekt.com/>



SHORTY

szcze góły dotyczące kolejnego ich projektu. Ten jednak, zaskakujące, nie jest już wcale antyczny, lecz zaledwie historyczny i koncentruje się na bitwach pancernych frontu wschodniego drugiej wojny światowej. Z tytułowany Panzer Command: Operation Winterstorm rozgrywany jest, co ucieszy zapewne miłośników klasycznych strategii, w turach, ale – co zapewne nieco ich zmartwi – z ograniczeniem czasowym każdej z dwóch faz. Niewątpliwą zaletą Panzer Command ma być natomiast zgodność z realiami historycznymi, kompleksowy system doswiadczenia jednostek i... możliwość gry poprzez e-mail.

www.kalpsworks.com

BioShock – nowe informacje!

Irrational Games – jeden z najambitniejszych developerów naszego świata – ujawnił pierwsze od czasów ubiegłorocznego E3 informacje dotyczące kolejnego ich projektu – BioShock. Ten, nieformalny spadkobierca tradycji gier serii System Shock, rozgrywać się ma w latach 60. ubiegłego stulecia w podwodnym kompleksie naukowym z czasów wojny. Kompleks ten, zwany Rapture, był miejscem, w którym science łączyła się z fiction. Ze skutkami tych eksperymentów zmagać się będzie główny bohater gry. Warto dodać, że – podobnie jak w serii System Shock czy Deus Ex – rozwijać będzie on swe umiejętności. Tu odbywać się to będzie poprzez implantację Plazmidów, pozwalających wytwarzać biobroń czy rozwijać moce psi!



Niestety na wszystkie te dobra przyjdzie nam jeszcze poczekać. Premiera BioShocka planowana jest na... 2007. Już w następnym CDA znajdziecie jednak wszystko, co wiemy na jej temat.

www.irrationalgames.com

Phantom – przekręt wszech czasów?

Wygląda na to, że nie tylko Polak potrafi... Do takich wniosków prowadzi analiza poczyną szefów Infinium Labs – niedoszłych twórców systemu Phantom, którzy od chwili ujawnienia projektu w grudniu 2002 do września 2005 zdołali, bez wymiernych efektów, wydać 62,7 miliona dolarów. Z kwoty tej ponad połowa to koszty reklamy, 12,8 miliona pochłonęły konsultacje (chcę być konsultantem!), 11,9 – płace, 5,9 – wydatki ogólne i administracyjne i – uwaga! – zaledwie 3,5 miliona faktyczne prace wdrożeniowe systemu. Brawo, Infinium, jesteście niezrównani!

www.infiniumlabs.com

F.E.A.R. 2 bez F.E.A.R.

F.E.A.R. był jednym z najlepszych first-person shooterów, z jakimi mieliśmy do czynienia w całym 2005. To jednak świadczy jedynie o ubiegłym roku, w którym po prostu nie pojawiło się nic na miarę Far Cry czy Half-Life 2. Sam F.E.A.R. zaś to tylko przykład niezrealizowanego potencjału – bardziej prezentacją technologii niż pełnoprawną grą. Być może właśnie dlatego jego twórcy, Monolith, zamierzają powrócić w świat interaktywnego horroru i... stworzyć kolejną grę w znanej już scenarii i przy użyciu

Książę Persji w kinie

Wygląda na to, że już wkrótce dane nam będzie oglądać Księcia Persji także w kinie! To za sprawą Disney Studios i producenta Jerry'ego Bruckheimera, który przygotowuje filmową adaptację Piasków Czasu. Niestety, o tej kradzież nie wiadomo nic prócz faktu, że za scenariusz odpowiedzialny jest Jeffrey Nachmanoff – scenarzysta „Pojutrze”. Jeśli jednak efekt końcowy będzie zbliżony do tego, z jakim mamy do czynienia w „Piratach z Karaibów” – pierwszy stanę w kolejce po bilet...!

www.princeofpersiagame.com



Ghost Recon Advanced Warfighter PC latem

Niestety prawdą okazały się dobiegające nas od jakiegoś czasu pogłoski, jakoby pecetowa wersja Ghost Recon: Advanced Warfighter miała się ukazać długo, długo po wszystkich pozostałych. To oznacza, że jakkolwiek częściej spośród nas – ta dysponująca dostępem do konsol PlayStation 2, Xbox, a może nawet Xbox 360 – grać będzie już w marcu, to cała reszta zaczekać będzie musiała najmniej do czerwca. Miejmy nadzieję, że ta data okaże się ostateczną i Advanced Warfighter nie podzieli losów swej poprzedniczki – Ghost Recon 2 – która po wielu, wielu opóźnieniach uznana została ostatecznie za zaginioną w akcji...

www.ghostrecon.com



KUMPLE Z ODDZIAŁU SĄ GOTOWI A TY?

CHWILĘ WEZMIESZ UDZIAŁ
W WIELKICH AKCJACH

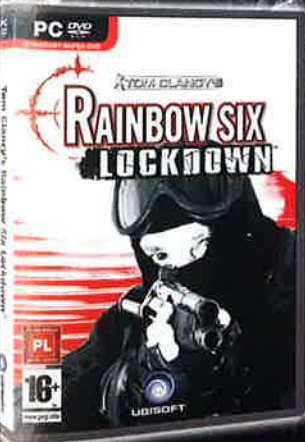
TWOIMI NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI Z ODDZIAŁU. BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ ODSTRZELIC
PARĘ TERRORYSTYCZNYCH GŁÓW! UŻYWAJ ZRÓŻNICOWANEGO SPRZĘTU BOJOWEGO
NOKTOWIZORA, ABY PODEJRZEĆ RUCHY PRZECIWNIKA W CIEMNOŚCIACH. NA KONIEC JEDNA RADA:
JEŻELI CHCESZ PRZEŻYĆ, CZĘSTO OGLĄDAJ SIĘ ZA SIEBIE I WSPÓŁPRACUJ Z RESZTĄ CHŁOPAKÓW!

ODMASZEROWAĆ!



Już wkrótce w sprzedaży

www.rainbowsixgame.com



TOM CLANCY'S
**RAINBOW SIX
LOCKDOWN**

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. The Soldier icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

GODFATHER II, III, THE
KING KONG 2
LORD OF THE RING: WHITE COUNCIL
MOVIES: STUNTS & EFFECTS, THE
STRANGLEHOLD

THAW PL
UT2007
WARPATH

04/2006



The Movies Stunts & Effects

Najnowsze pokolenie scenarzystów i reżyserów niepocieszone po nocy oscarowej, gdy okazało się, że komisja nie zauważyła ich dzieł, znów powinno z werwą przystąpić do pracy. To dlatego, że za sprawą Stunts & Effects – pierwszego oficjalnego dodatku do The Movies – ich szanse na najcenniejsze wyróżnienie branży filmowej znacznie wzrosną. Zawartość dodatku stanowią mają nowe plany, rekwizyty i naturalnie efekty specjalne w rodzaju laserów, wody, dymu, wyładowań elektrycznych czy wybuchów. Dzięki nim nasze nowe The Movies będą mogły być nie tylko dłuższe, ale i bardziej efektowne – aż do stopnia, w którym niezbędne będzie zatrudnianie kaskaderów! Kaskaderzy i Efekty w The Movies pojawią się już latem.

www.themoviesgame.com

Lord of the Rings White Council?

Uwaga, wieść niepotwierdzona oficjalnie, jednak na tyle prawdopodobna, że warto przynajmniej o niej wspomnieć. Dotyczy nieujawnionego jeszcze role-playing w świecie Władcy Pierścieni zatytułowanego Lord of the Rings: White Council, jaki, zdaniem pracownika Electronic Arts Jima Norwooda, powstaje w jednym z miliona studiów developerskich tego giganta. Czekamy na potwierdzenie tej rewelacji.

<http://lotr.ea.com>

Stranglehold

Dobre wieści dla tych spośród miłośników kina akcji Johna Woo, którzy zarazem mienią się graczami. Dobre, gdyż już wkrótce, na pewno jeszcze w tym roku, przyjdzie im poznać Stranglehold – action-adventure będącą „duchowym następcą” słynnego kinowego „Hard Boiled” i co więcej – stworzoną przez Midway z czynnym udziałem samego reżysera! Dzięki temu nosić ma ona wszelkie znamiona jego dzieł, m.in. hiperkinetyczną choreografię walk i „zamrożone” ujęcia. Dodatkowymi atutami Stranglehold mają być system walki bronią palną i wręcz – także z wykorzysta-

SHORTY

swoich bohaterów. Co jednak przy tym ciekawe, ich kolejny straszny projekt nie będzie nosić F.E.A.R. w tytule, bo co prawda Monolith jest obecnie własnością Warner Bros. Interactive Entertainment, ale prawa do tytułu pozostały w Vivendi Universal Games. Tak czy inaczej możemy mieć nadzieję na ponowne spotkanie z Alma. Strach się bać.

www.whatisfear.com

King Kong 2?

Sequel King Konga zdaje się mieć tyle samo sensu, co ciąg dalszy historii Titanic. Niemniej z wywiadu z Peterem Jacksonem, scenarzystą i reżyserem filmowego remake'u



„King Konga” wynika, że kierowane przez Michela Ancelę studio Ubisoft Montpellier rozważa poważnie wszelkie za i przeciw kolejnej gry z wielką małpą w roli głównej.

www.kingkongmovie.com

Warpath

Twórcy Pariah – duet Digital Extremes-Groove Games – przynajmniej się do kolejnego projektu. Ten, Warpath, to first-person shooter s.f. z aż trzema różnymi bohaterami – przy czym różnić ma się nie tylko ich wygląd, bo także wyposażenie – ale też pojazdami! Dodatkowymi atutami Warpath jest technologiczna ekstaza w postaci zintegrowanych engine'ów Unreal-Karma i dynamiczny multiplayer do 16 graczy bądź – co ciekawe – 32 botów w czterech trybach: Death Match, Team Death Match, Capture the Flag, Frontline Assault. Na Wojenną Ścieżkę wkroczyliśmy już wiosną.

www.playwarpath.com



Unreal Tournament 2007 w zimie

Duet Epic Games-Midway ujawnił, że kolejna inkarnacja Unreal Tournament – ta oznaczona datą roczną 2007 – pojawić się ma „w zimie”. Niestety, chodziło przy tym o tę przyszłą zimę, co oznacza, że Turniej rozpocznie się najwcześniej 23 grudnia 2006...

www.unrealtournament2007



Tony Hawk's American Wasteland PL w kwietniu

Miłośników szaleństw na deskorolce ucieszy zapewne wieść, że polska (kinowa) wersja językowa Tony Hawk's American Wasteland pojawi się już w kwietniu. W niej, informujemy tych, którym nie chce się czytać recenzji, tym razem wybierzemy się wraz z Tonym do mekki i kolebki skatingu – Los Angeles. Tym razem jednak będziecie mogli zapomnieć o limitach czasowych i ograniczonych przestrzeniach. Całe miasto to jeden wielki skate park! Jeśli jednak znudzi wam się szaleństwo na czterokołowej miniaturce deski do prasowania, zawsze będziecie mogli skorzystać z wyczynowego BMX-a!

Więcej o THAW – na s. 086.

www.th-american-wasteland.com

Stubbs the Zombie po polsku

Jak informuje CD Projekt, trwają prace nad lokalizacją Stubbs the Zombie. Jak dotąd nie udało się nam wprowadzić ustalić, kim będzie aktor zmuszony wcielić się w tak niezwykle „sztywnego” bohatera, niemniej jesteśmy pewni, że do majowej premiery gry sprawa będzie już załatwiona i przyklepana.

www.stubbsthezombie.com



The Godfather II, III

W chwili gdy czytacie te słowa, premiera Godfather to już historia. My jednak wciąż na nią czekamy, mając nadzieję, że wszelkie niedociągnięcia wymienione pracownicy w beta-tescie gry nie będą trapić jej wersji silepowej. Nadzieję taką dają słowa twórców gry, którzy pewni sukcesu planują już przynajmniej dwie kolejne części serii! To jednak, czy interaktywny Godfather będzie odpowiednikiem trylogii filmowej i czy podobnie jak ona, okaże się propozycją nie do odrzucenia, jak na razie pozostaje tajemnicą...

www.eagames.com



TWOJE NOWE DZIECKO!

**CHAMPIONSHIP
manager 2006™**

www.championshipmanager.com

www.cm.gry-online.pl

Już w kwietniu!



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



99.99
PLN



PlayStation 2



Championship Manager 2006 © Eidos Interactive Limited 2006. Wersja PC stworzona przez Beautiful Game Studios, wersja konsolowa stworzona przez Gusto Games. Wydanie przez Eidos Interactive Limited 2006. Eidos i logo Eidos są zarejestrowanymi znakami towarowymi Eidos Group of Companies. Beautiful Game Studios i logo BGS są znakami towarowymi Eidos Group of Companies. Gusto i logo Gusto są znakami towarowymi Gusto Games Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. adidas i logo 3 pasów są zarejestrowanymi znakami towarowymi adidas group, użyłymi za zgodą. Opta i logo Opta są znakami towarowymi Sportstat Limited. Logo i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

„Klimat oryginalnych Commandosów zachowany
został bezbłędnie. Czy na Commandos: Strike
Force warto czekać? Oczywiście!”



W SKLEPACH JUŻ 23 MARCA!

www.CommandosStrikeForce.com

16+

www.pegi.info



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Wydane przez Eidos Interactive Ltd. Commandos i Commandos Strike Force są znakami towarowymi Pyro Studios SL. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi SCI Entertainment Group plc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

COMMANDOS STRIKE FORCE

TM

POPROWADŹ ODDZIAŁ ELITARNYCH KOMANDOSÓW!



99.90
PLN

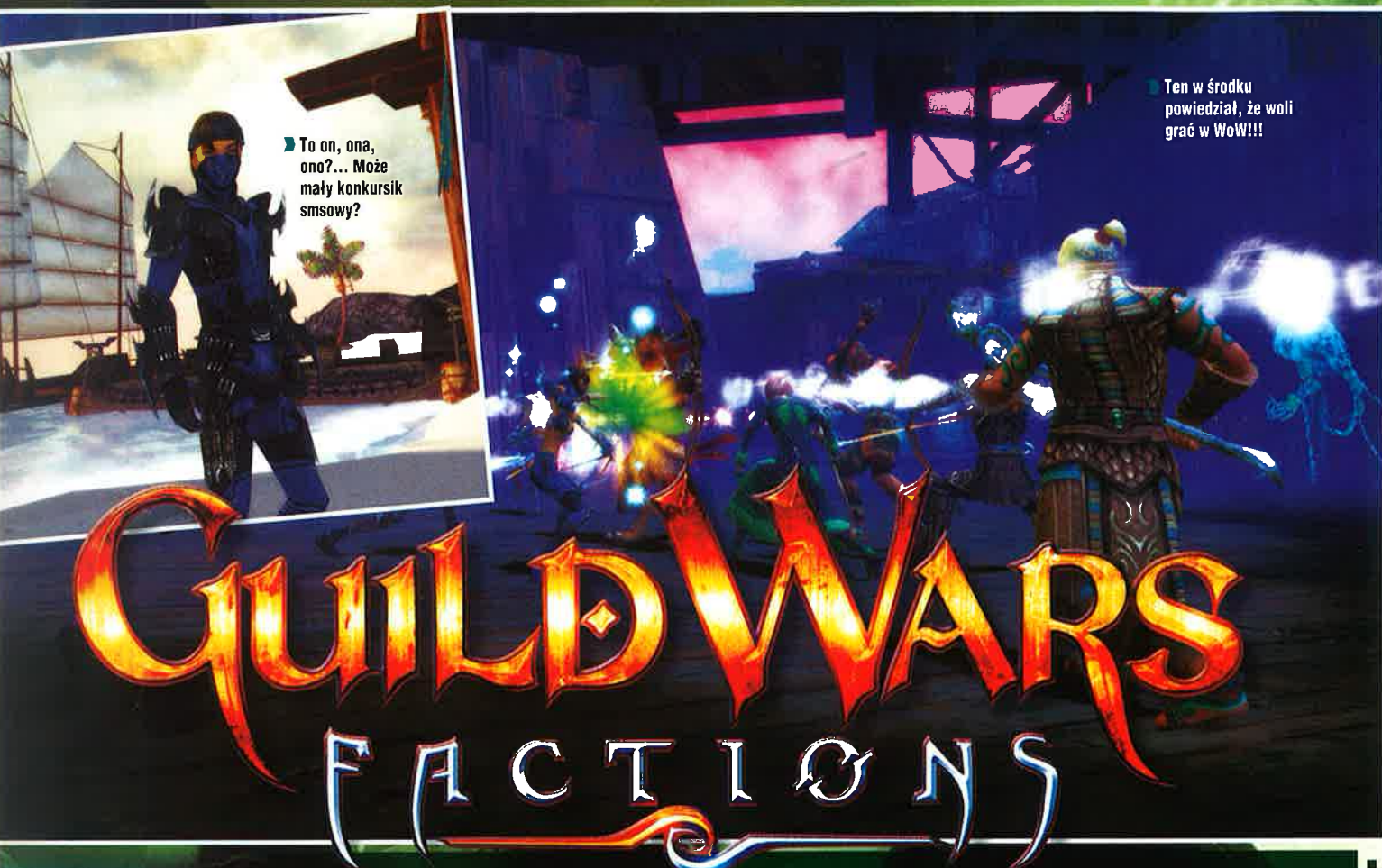
PC DVD
ROM

TYTO
STUDIOS

eidos

PRODUCENT: ARENET INC.
WWW.GUILDWARS.COM
DATA PREMIERY: KWIECIEŃ 2006

CZARNY IWAN | JUŻ ZA CHWILECZKĘ, JUŻ ZA MOMENCIK...



Ten w środku powiedział, że woli grać w WoW!!!

Mimo że Guild Wars nie osiągnęło nawet w połowie takiego sukcesu jak World of Warcraft, ponad milion sprzedanych egzemplarzy gry na pewno jest oszałamiającym wynikiem.*

Dopóki nie zobaczyłem World of Warcraft, Guild Wars było na pierwszym miejscu w moim osobistym rankingu sieciowych cRPG. Dotąd jest zresztą liderem, jeśli chodzi o jakość i szczegółowość grafiki. Jak dla mnie, ta gra jest po prostu ładniejsza. Inny argument – przyjemny, ale niestety istotny, to kasa. Na GW wydajesz, panie dziejku, raz i basta, później musisz płacić tylko za prąd. Natomiast abonenci WoW muszą co miesiąc sięgnąć do kieszeni i pozbyć się kilkudziesięciu złotych. To boli.

Co mnie boli

Niestety nawet przy moim wielkim zapale do GW gra panów z ArenaNET ma też wady, które sprawiają, że w bezpośrednim starciu

związana już z samą specyfiką GW, to brak innych ras poza ludźmi. W tym przypadku nie jest to zarzut, bo inaczej musiałbym również ocenić negatywnie np. GTA: San Andreas, że nie można w tej grze jeździć na kucach (sorry Qn'ik [Nie ma sprawy – ja się cieszę, bo jeszcze kuce mogłyby cierpieć... – dop. J]). Chodzi mi po prostu o pewną różnorodność – jedynie sześć profesji dla jednego ludzkiego gatunku to mizernie mało w porównaniu do ośmiu ras, dziewięciu klas, nie mówiąc o kilkunastu profesjach w WoW. No i jeszcze te ograniczenia fizyczne w świecie Tyrii. Niewidoczne ściany, które uniemożliwiają bohaterowi zejście z jednej, słusznej drogi. Wkurzające.

będą mogli się poruszać po niedostępnych dotąd miejscach, jak np. dachy budynków czy szczyty wzgórz.

Wszędzie te zielone kamule

Cantha ma być regionem unieścwowionym na południe od Tyrii i zamieszkałym przez trzy nacje: Cantha, Kurzick i Luxonów. Południowy kontynent był kiedyś miejscem zielonym i słonecznym, ale skończyło się to 200 lat przed wydarzeniami, w których przyjdzie nam uczestniczyć. Wówczas to skazano na śmierć potężnego Shiro Tagathi. Wyrok wykonano, ale spowodowało to nieprawdopodobny kataklizm. Lasy Cantha skamieniały, a morza zamieniły się w nefryt.

W nowym ładzie odnaleźli się Kurzickowie, którzy stali się religijnymi fanatykami i zwolennikami nowych czasów. Luxonowie, lud dzikich wojowników i twórcy maszyn niosących śmierć, zostali zaprzysięgłymi wrogami Kurzicków. Cantha, handlarze i kupcy, wydają się w tej pełnej przemocy krainie najmniej groźni. Wkrótce jednak wszystko się odmieni i nikt nie może być pewien swego losu. 2 wieki po egzekucji duch potężnego Shiro Tagathi powraca. Strach się bać!

Jedna z najstarszych profesji

Oprócz nowego kontynentu, GW: Factions oznacza również dwie nowe profesje dla graczy. Do dotychczasowych klas: Nekromanty, Mesmera, Maga Żywiołów, Mnicha, Łowcy i Wojownika, dołączą Rytmalista oraz Zabójca. Pierwszy z nich będzie mistrzem zaklania. Będzie mógł przyzywać na pomoc potężne istoty. Wyposażono go również w czary leczące, mocne zaklęcia obronne oraz

Nowych umiejętności w GW: Factions będzie 300 (w tym 90 elitarnych!). A do tego cały nowy kontynent do odkrycia.

z WoW Guild Wars nie ma szans. Największy problem to niemożność penetrowania Tyrii (świata GW) inaczej niż w drużynie lub samotnie, ale bez szans na spotkanie po drodze innych graczy (oczywiście poza trybem PvP, GvG). Jedynie w miastach można spotkać innych graczy i np. utworzyć z nimi drużynę. Inna rzecz,

Już za chwileczkę, już za momencik

Ponarzekałem sobie, ale prawda jest taka, że czekam na GW: Factions, pierwsze rozszerzenie gry, jak na zbawienie. Do odkrycia będzie bowiem cały kontynent Cantha, który ma zawierać ponad 50 nowych map (w tym 15 związanych z misjami). Gracze

* Ostatnie dane dotyczące zarejestrowanych użytkowników WoW mówią o 6 mln graczy.



skuteczne inkantacje wzmacniające czary. Zabójca, jak sama nazwa wskazuje, będzie specjalizował się w szybkim i cichym uśmiercaniu. Assassin to mistrz sztyletów, sztuk śmiercionośnych i pan cienia. Obie nowe postacie bazują raczej na combach czarów niż spamach jednego lub dwóch z nich. Będą więc prawdopodobnie trudniejsze w prowadzeniu niż dotychczasowe. Jednocześnie stare klasy zostaną poddane pełnemu unowocześnieniu. Uzyskają np. nowe broje, a także nowe umiejętności. W sumie **wszystkich nowych umiejętności w GW: Factions będzie 300 (w tym 90 elitarnych).**

PAŃSTWEM

Dla trybów multi również przewidziano sporo zmian. W GvG pojawi się np. opcja walki o miasta czy wręcz przejmowania i władania przez gildie

poszczególnymi terytoriami świata lub obszarami z rzadkimi zasobami. Ciekawie zapowiada się także możliwość zawierania przymierzy między gildiami czy opcja skarbcza (miejsce, w którym członkowie gildii mogą przechowywać złoto i przedmioty).

Świetną rzeczą jest sala ćwiczeń i pasaż bohaterów niezależnych. Gildie będą mogły w tych miejscach nie tylko ćwiczyć, ale też wynajmować bohaterów niezależnych dla własnych potrzeb (np. płatnerzy). W trybie PvP pojawią się przede wszystkim nowe mapy, dopuszczona będzie większa liczba graczy. Ciekawostką jest nowy rodzaj map, na których gracze mogą rywalizować między sobą w różnych dyscyplinach na punkty (Faction Points), np. walka na czas, liczbę kontrolowanych terytoriów itd.

ŁEP NA MUCHY

Na koniec jedna, bardzo ważna informacja. GW: Factions jest niezależnym rozszerzeniem, co oznacza, że **nie daje dostępu do starego kontynentu Tyrii i jej historii (wszystkich misji).** Chyba że masz podstawkę, wówczas możesz spokojnie dołączyć nową krainę z Factions. Panowie z ArenaNET wykombinowali, że jeśli add-on cię pochłonie, zrobisz wszystko, aby nabyć GW. Ciekawe, ilu zawodników złapie się na ten łep. Zobaczmy w kwietniu. [CDA]

A spotkali się, żeby pogadać o sztuce.



W KWIETNIU GAZEM PRZED TELEWIZOR, BO NADJEŹDŹA TOCA RACE DRIVER 3 – NAJNOWSZA EDYCJA SŁYNNIEJ GRY OPARTEJ NA WYŚCIGACH SAMOCHODOWYCH. POZNAJ JEJ MOŻLIWOŚCI: 35 RÓŻNYCH KLAS RAJDOWYCH NIE MA ŻADNA GRA KOMPUTEROWA TEGO TYPU... FRESH AIR POŚWIĘCONY GRZE TOCA RACE DRIVER 3 TYLKO NA KANALE HYPER.

NA WSZELKI WYPADEK



rozrywa

HYPER



200 BC

216 AD

1206

1334



12+
www.pegi.info

**DWIE WERSJE
JĘZYKOWE
DO WYBRANIA
ANGielski I POLSKI**

**PC
DVD
ROM**

**KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl**

**99.90
PLN**

CENEGA

© 2005 Take-Two Interactive Software i jego oddziały. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, logo 2K Games i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Wyprodukowane przez Firaxis Games. Firaxis Games i logo Firaxis Games są zarejestrowanymi znakami towarowymi Firaxis Games, Inc. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością ich posiadaczy. Wszystkie prawa zastrzeżone.

POLSKA EDYCJA GRY JUŻ W KWIETNIU!



POLSKA EDYCJA GRY TO:

- Angielska wersja gry na płycie DVD.
- Dodatkowy płyta CD z patchem polonizującym grę do wersji z napisami.
- Kompletny drukowany poradnik do gry.
- 224-stronicowa instrukcja w języku polskim.
- Drukowane drzewko technologii.
- Cena 99,90 PLN.

Uwaga! Informacja dla klientów, którzy zakupili wcześniej angielską wersję gry. W momencie premiery polskiej edycji Civilization 4 na stronie www.cenega.pl dostępny będzie bezpłatny patch polonizujący grę, działający tylko z oryginalną, angielską wersją gry.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

„Jedna z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu!”

Ocena: 9+/10



„Nowa królowa gier strategicznych. Civilization IV to gra wybitna.”

Ocena: 5+/6



„To już nie jest strategia roku, ale strategia kilku ostatnich lat”

Ocena: 9,6/10



1468

1894

1930

1945



PRODUCENT: NAMCO
 HTTP://MAGEKNIGHT.NAMCO.COM
 DATA PREMIERY: WIOSNA 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | TNIJ, SIECZ, RĄB – NA PLASTERKI!

Ja ci pomagam tymi
 mackami, zboku, ja ci
 pomacam! A masz!!!

Kong? Ale się
 zmienię...

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Fani radosnej, nieskrępowanej rzezi typu hack'n'slash nie mają ostatnimi laty zbyt wielu powodów do radości. Średni Sacred (zwłaszcza dodatek) i zaledwie przyzwoity Dungeon Siege 2 to zbyt mało, by król Diablo II mógł się czuć zagrożony. Na szczęście jest nadzieja na kolejny, przynajmniej grywalny tytuł. Takim ma się szansę stać tworzony przez Namco Mage Knight Apocalypse.

MKA tworzony jest na bazie stołowej gry bitewnej Mage Knight z roku 2000 autorstwa WizKids Games. Celem Namco nie było jednak jak najwierniejsze odwzorowanie zasad rozgrywki z pierwowzoru, który jest grą strategiczną. Programistom zależało przede wszystkim na wykorzystaniu przebogatego uniwersum Mage Knight i zbudowaniu na jego bazie klasycznego hack'n'slasha.

Fabula generalnie rzecz biorąc nie zaskakuje. Mamy oczywiście głównego okrutnika, złego jak sam diabeł, który pustoszy krainy mlekiem i miodem płynące. Tym razem przybrał on postać olbrzymiego, pięciogłowego Smoka Apokalipsy. Mamy też śmiatki, zaprzysiężonych obrońców moralności, sprawiedliwości i porządku, gotowych zetrzeć w pył całą armię popleczników drania, byle tylko w finałowym pojedynku móc odrąbać maszkarze wszystkie pięć łbów.

Raczej klasycznie

Przed wyruszeniem w krwawy bój przyjdzie nam zdecydować się na wybór postaci naszego bohatera. Tych zapowiedziano pięcioro: wampiryzę, zwinną i szybką amazonkę, równie sprawnego, strzelającego celnie z łuku elfa, maga należącego do rasy humanoidalnych smoków zwanej draconum oraz – chyba najciekawszą postać – krasnoluda posługującego się... bronią palną! Pomysł ciekawy, choć pamiętać trzeba, że coś takiego widzieliśmy już w Arcanum czy Sacred: Underworld.

Struktura drzewa umiejętności przedstawia się dość prosto. Każda postać będą cecho-

wały 3 podstawowe zdolności wyjściowe, w ramach których pojawi się szereg pomniejszych. W ich zakresie będziemy sukcesywnie rozwijać naszego herosa. Widać tu oczywiście inspirację Diablo II. Z kolei sam rozwój już posiadanych umiejętności przypomina jak żywo ten z Dungeon Siege'a. Co to oznacza? Tylko tyle, że **automatycznie będą rozwijane umiejętności, z których najczęściej korzystamy**, a to z kolei przełoży się na wszystkie statystyki. Np. strzelanie z kuszy podniesie nam zręczność, jak też umiejętność posługiwania się kuszą. Rozwiązanie proste i intuicyjne.

Ramię w ramię

Co istotne, **Namco kładzie silny nacisk na tryb kooperacji**. Co prawda, nic nie stoi na przeszkodzie, by penetrować krainy Mage Knight w pojedynkę, tym niemniej **MKA pokaże swoje pazury dopiero w momencie, gdy zasiądziemy do gry razem z przyjaciółmi** (maksymalnie 5 graczy jednocześnie). Jeśli zaś miast kooperacji interesuje nas współzawodnictwo, będziemy mogli skrzyżować topory między sobą. Dla każdego coś milego.

W przypadku single'a też nie pozostaniemy sami na placu boju. W miarę postępów w grze u naszego boku staną przedstawiciele pozostałych ras. Tymi zaś sterować będzie komputer, pozostawiając nam do dyspozycji możliwość wydawania kilku najprostszych komend.

W przeciwieństwie do
 Gods, tutaj graficy zadbali
 o odpowiednie gabaryty
 postaci...

100 gatunków rozmaitych paskud do wbicia w głębę!

Do zwiedzania będzie sporo

Świat gry składać się ma z 6 rozmaitych krain. Każda z nich (a przynajmniej 5 ze wspomnianych 6) będzie rodzinnym domem jednego z bohaterów. Jako że należą oni do różnych ras, możemy liczyć na dość znaczne różnicowanie pod względem środowiska, architektury, ukształtowania terenu etc. Mało tego, każda kraina ma własną historię, społeczność i problemy, z którymi boryka się na co dzień.

System questów jest prosty jak drut.

W ramach głównego wątku fabularnego wykonać trzeba będzie szereg złożonych zadań, przypadających w liczbie kilku (twórcy wspominają o 3) na każdą z krain. Dla żądnych zaś nowych wrażeń graczy przyszykują szereg questów pobocznych. Będą też zadania skierowane do jednej konkretnej rasy. Struktura świata będzie stosunkowo otwarta, tym niemniej na powtórkę z Gothica bym nie liczył. Gra nie puści nas do kolejnej krainy, póki nie uporamy się ze wszystkimi aktualnymi zadaniami głównego wątku w królestwie, w którym obecnie przebywamy.

W trakcie eksploracji spotkamy też szereg postaci niezależnych (najczęściej w miastach). Niektóre z nich przedstawiają nam sytuację, jaka panuje w danym regionie, zapoznają nas z jego historią, polityką, obyczajami etc. Część zaś, jak na klasycznych NPC przystało, zleci nam po prostu dodatkowy quest. To, czy zgodzimy się go wypełnić, czy też olejemy zupełnie sprawę, zależy będzie

wyłącznie od decyzji gracza. Jak sami widzicie, nihil novi.

Kogo i czym?

Jeśli idzie o adversaries, mówi się o ponad 100 gatunkach rozmaitych paskud do wbicia w głębę, co jest liczbą dość imponującą. Ponoć jeszcze większe wrażenie zrobi na nas ilość ekwipunku, na który ochoczo będziemy wydawać worki złota u miejscowych kupców.

Zresztą handel to nie jedyna droga pozyskiwania nowego oręża. Podobnie jak w Diablo, zaimplementowany będzie losowy system generowania przedmiotów, które dostaniemy za uбице każdego przeciwnika. Należy się również spodziewać, że wygrane starcie z bossem nagradzane będzie jakimś ciekawym artefaktem.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by nadmiar żelastwa sprzedawać u wspomnianych handlarzy. Ponadto posiadany rynsztunek będzie można modyfikować i ulepszać w specjalnie do tego przeznaczonych miejscach w każdym mieście (kuźnie itp.). By zaś się zbyt nie nabiegać, w dogodnej dla nas chwili będziemy mogli się do owego miasta teleportować.

Potwór też swój rozum ma

AI w grach tego typu to sprawa dyskusyjna. Z reguły jednak nie przeszkadza nam to, że jedyną strategią, do jakiej się posuwa każde napotkane monstrum, jest dzika szarża

w naszym kierunku. Ponoć część przeciwników w MKA ma się zachowywać nieco bardziej finajznie. Niektóre gatunki będą polowały na nas w grupach, zaś jeszcze inne paskudztwa, ranne i niezdolne do walki, uciekną z placu boju ratując swoją skórę lub nawet zawyją wściekle, wołając pobratymców na pomoc.

Oprawa daje radę

Póki co złego słowa powiedzieć nie można o wizualnej stronie programu. MKA oferować ma wszystko, co rozpieszczonym posiadaczom najnowszych kart graficznych potrzebne jest do szczęścia. Olbrzymie otwarte tereny, przebogata fauna i flora, niebywałe zróżnicowanie lokacji, setki szczegółowo zaprojektowanych modeli, fantastycznie prezentujące się woda, mgła etc. Prawdopodobnie nie powinniśmy narzekać również na dźwiękową stronę gry – muzyka zostanie specjalnie skomponowana na potrzeby tej epickiej produkcji i ma się dynamicznie zmieniać w zależności od sytuacji i rozwoju wydarzeń na ekranie monitora.

Jak sami widzicie, obiecanek tu sporo. By zobaczyć, czy aby nie są to słowa bez pokrycia, przyjdzie nam poczekać do czasu premiery Mage Knight Apocalypse, która odbyć się ma już wiosną 2006. **[GDA]**



GRA ROKU 2005 - wyniki!

Grą roku 2005, została...
GTA: San Andreas



LAUREACI KONKURSU:
Nagrody ufundowane przez firmę
Saitek:

KLAWIATURA PRO GAMER
Kacper Czczok, Gorzów Wlp.;
Joanna Jankowska, Warszawa;

MYSZKI GAMING MOUSE
Jakub Napierała, Poznań; Marek
Tomasz, Żory;

PADY P990
Paweł Szewczul, Nysa; Piotr
Bołbot, Hajnówka; Patryk Guzłotek,
Ceków Kolonia ; Arkadiusz Czyżak,
Bydgoszcz;

SYMULATORY X52
Andrzej Malara, Łódź; Tomasz Gawel,
Rzeszów;

KIEROWNICE R440
Piotr Wasilewicz, Kołobrzeg; Jakub
Wic, Zabrze;

PRODUCENT: RELATED DESIGNS
WWW.SUNFLOWER.DE
DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2006

DANIEL „KULL” SODKIEWICZ | TO, CO W CYKLU NAJLEPSZE

ANNO 1701

W czasach przenoszenia Herosów, Cezarów i wszelakich Ejdzów do trójwymiaru Anno również postanowiło pokazać się w nowych szatach.

Seria Anno towarzyszy graczom od końca roku 1998, kiedy to programiści z Sunflower's Interactive ukończyli prace nad pierwszą częścią tego cyklu. Anno 1602 – Creation of New World, bo taki właśnie tytuł otrzymał prekursor sagi, zapoczątkowało zupełnie nowe spojrzenie na gry strategiczne. Grałączyła klasyczną strategię (budowanie od podstaw kolonii, dom po domu) z rozbudowanymi elementami dyplomacji, handlu oraz bitwami na lądzie i morzu w czasie rzeczywistym. Jak głosi tytuł, akcja gry przenosiła nas do XVII wieku, w którym stawaliśmy przed zadaniem odkrycia i zasiedlenia Nowego Świata.

Kolejna część „Anny”, tym razem jako Anno 1503 – The New World, miała premierę pod koniec 2002 roku (długie 4 lata po Anno 1602!). Program powielał zalety poprzedniczki, wzbogacając ją o nowe rozwiązania i przedstawiając wszystko w oprawie graficznej godnej początków XXI wieku. W 2004 roku pojawił się dodatek: Anno 1503 – Treasures, Monsters and Pirates.

Tak specyficzna strategia nie mogła nie doczekać się trzeciej odsłony, zwłaszcza że **poprzednie wydania rozeszły się na świecie w liczbie ponad 4 milionów kopii.**

8 lat w budowie

Nad Anno 3 (teraz już oficjalnie Anno 1701) pracują ludzie z teamu Related Designs, jednak pieczę nad całym projektem nadal sprawuje zarząd Sunflower's. Robi to wyśmienicie, gdyż większość decyzji związanych z projektem konsultuje z fanami gry, których na oficjalnym forum zarejestrowanych jest około 70 000. Wszelkie wysuwane przez nich pomysły są więc skrzętnie spisywane i w miarę możliwości wprowadzane do powstającej gry. Prezes Sunflower's, niejaki Adi Boiko, ma bowiem ambicje, aby stworzyć grę będącą marzeniem fanów serii Anno.

Co więcej, własne ambicje Pan Boiko przekłada na realne działania. **Na Anno 1701 przeznaczono budżet w wysokości 8 milionów euro!** Liczba ta sprawia, że najnowsza

odsłona Anno jest najdroższą produkowaną dotychczas w Niemczech grą komputerową i jednym z najdroższych tego typu przedsięwzięć w Europie.

800, czy 8000?

Nie każdej grze przejście do trzech wymiarów wychodzi na dobre. Pierwsze obrazy ze stworzonego przez Related Designs silnika graficznego jednak dają nadzieję, że Anno na tej zmianie może jedynie zyskać. Zresztą na zamieszczonych screenach widać uroczę sceny, których szczegóły można – dzięki nobilnej kamerze – oglądać z bardzo niewielkiej odległości.

Ogromne statki handlowe pływają po wzburzonym morzu (realistyczne fale i odbicia na tafli wody), trwa też nieustająca wymiana towarów drogą lądową. Trzeba przyznać, że wykreowany dotychczas (bo do premiery jeszcze dużo czasu, a prace nad grą idą pełną parą) i widoczny na dostępnych materiałach graficznych świat Anno ma **wyjątkową atmosferę**. Połączenie realizmu z bajkową stylizacją nie może się nie podobać... Świat gry będzie obfitować w najdrobniejsze szczegóły oraz takie cudeńka, jak: zmienna pogoda, cykl pór dnia oraz realistyczne oświetlenie i cieniowanie.

Anno 1701 jest jednym z najdroższych tego typu przedsięwzięć w Europie.



GRA NUMERU 04/2006

W konkursie do wygrania
**7 bezprzewodowych
myszek MP310+**

Dane techniczne:

- podłączenie przez USB,
- optyczny sensor 800 DPI,
- możliwość doładowania akumulatorów w każdym momencie przez port USB,
- wygodny schowek na odbiornik RF,
- system zarządzania energią,
- automatyczny stan uśpienia,
- ręczne wyłączenie zasilania przez przełącznik włącz/wyłącz



By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo
odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze GDA?
A. 17 B. 21 C. 27

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu: **CA.GW.x.##**, gdzie **##** oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), **##** oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Miesiąca i wyślij pod numer **7164!**
Na zgłoszenia czekamy do **19 kwietnia 2006 r.**

SPIS GIER

- 01 Crashday
- 02 Dead to Right 2 PL
- 03 GTI Racing
- 04 Marc Ecko's Getting Up
- 05 MX vs. ATV Unleashed
- 06 Nightwatch
- 07 Onimusha 3
- 08 Rainbow Six: Lockdown
- 09 Rugby 06
- 10 Shadowgrounds

- 11 Shrek Super Slam
- 12 The Sims 2: Własny biznes
- 13 Tony Hawk's American Wasteland
- 14 Torino 2006
- 15 TT: Konflikt w Mogadyszu
- 16 Władca Pierścieni: Bitwa...
- 17 World War Zero

UWAGA! Wśród czytelników, którzy wyślą zgłoszenia na Grę Miesiąca w każdym wydaniu w ciągu najbliższych 6 miesięcy, rozlosujemy 17" monitor LCD BenQ FP71G+



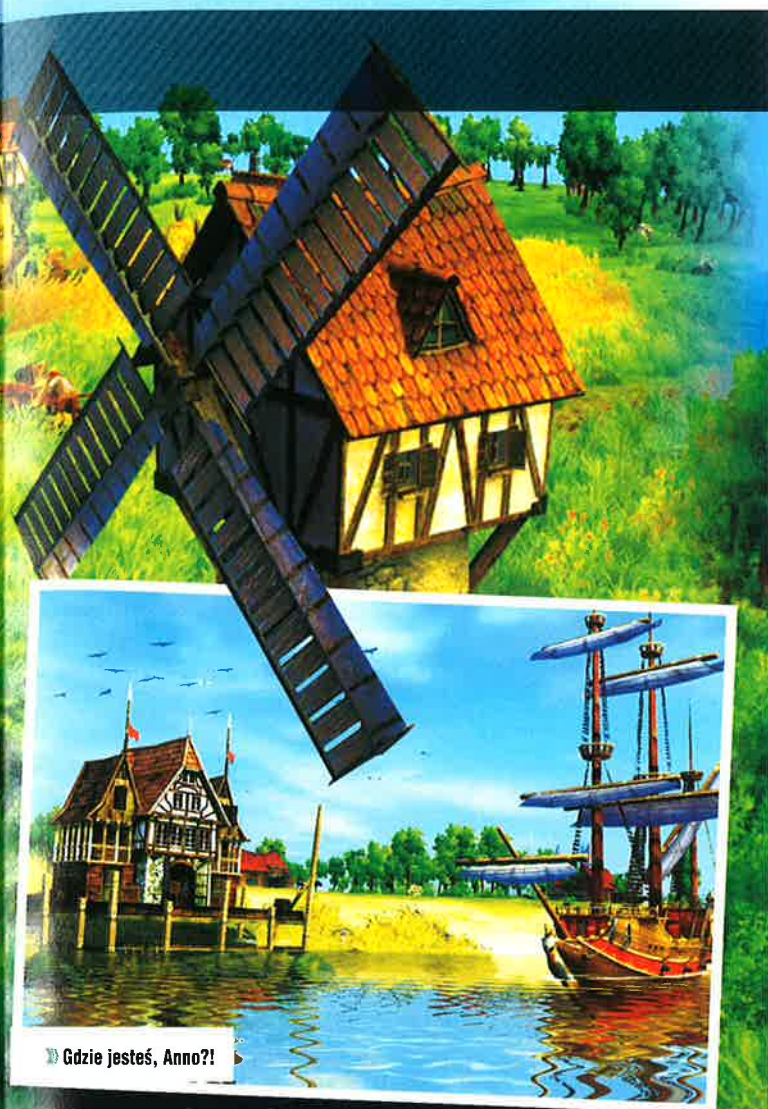
Dane techniczne:

- Czas reakcji 8 ms
- Kąty 160/160
- Kontrast 500:1
- Plamka: 0,264
- Jasność 260 cd/m² (300cd/m² max.)
- Wyświetlane kolory: 16,2 miliona
- Regulacja i Key Auto Adjustment

BenQ

Konkurs pod patronatem BenQ pl *Enjoyment Matters*

Grą miesiąca nr 02/2006 została **Call of Duty 2 PL**
Laureatem konkursu jest **Grzegorz Kaplica z Rzeszowa**
Otrzymał kamerę internetową **Media-Tech Seth.**



Gdzie jesteś, Anno?!

To, co najlepsze...

Programiści przed przystąpieniem do prac nad nowym Anno starannie wyselekcjonowali najlepsze rozwiązania zawarte w dwóch poprzednich odsłonach cyklu. Następnie sukcesywnie umieszczają je w swojej nowej grze. Jak twierdzą ojcowie serii Anno: programista Wilfried Reiter i grafik Ulli Koller, siła tworzonego przez nich programu nie będzie tkwić jedynie w cudownej oprawie graficznej. Modyfikacje osiągną również sposobu prowadzenia rozgrywki. M.in. zoptymalizowany zostanie aspekt militarny, poprawkom ulegnie interfejs, zmiany nie ominą też trybu multiplayer (który umożliwi zabawę do 4 graczy naraz). Rozgrywka ma być bardziej dynamiczna (Anno kojarzył się dotychczas z dość spokojnym tempem) m.in. za sprawą większej liczby walk (pierwsze newsy o grze nosiły tytuły 'Anno War Announced').

Anno 2006

Naturalnie gra nie zetraci pierwotnej formy skomplikowanej strategii ekonomicznej. Sama idea rozgrywki również pozostanie niezmieniona. Poszukiwanie wymarzonej wyspy i tworzenie na niej wielkiej metropolii to schemat, który będzie nam towarzyszył prawdopodobnie do kresu serii Anno. Na odkrywanie Nowych Światów wypłyniemy nie wcześniej niż pod koniec tego roku. [GDA]

Sądząc z kolorów flag, miała tu miejsce reforma rolna i rozkułaczanie obszarników.



PRODUCENT: BUNGIE
 HTTP://WWW.BUNGIE.COM
 DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

GEM | HALO... HALOOO!



HALO 2

Halo na Xbox to prosta relacja: Halo to Xbox, a Xbox to Halo. Dla nas tutaj, ludzi PC – to wciąż jedynie niewytłumaczalny fenomen. My nie potrafimy pojąć, co takiego konsolowcy widzą w tym zwyczajnym first-person shooterze.

Tam Halo wciąż pozostaje najlepiej sprzedającym się tytułem, tu istniała na liście bestsellerów może przez tydzień... Tam pojawienie się części drugiej było prawdziwym świętem, a część trzecia stanowić ma odpowiedź na premierę konkurencyjnej Sony PlayStation 3. Tu nikt (no, prawie) o niej nie pamięta...

Różny odbiór Halo: Combat Evolved – bo pod takim tytułem wydana została część pierwsza gry zarówno na Xboksie, jak i PC – to jednak, zdaje się, kwestia nie tyle specyfiki platformy, ile... czasu, jaki dzielił premiery obydwu wersji. Ta pierwotna odbyła się w 2001 i towarzyszyła konsoli Xbox od samego początku jej istnienia. Wtedy zaskoczeniem była jej spójna fabuła i – zwłaszcza – niebanalni bohaterowie. Wtedy rzeczywiste podziw mogła wzbudzać oprawa audiowizualna. Nie sposób też było nie uznać sprawności AI i niekonwencjonalnych rozwiązań w rodzaju choćby ograniczenia liczby przenoszonej broni czy odnawialnych tarcz energetycznych. (Te ostatnie zresztą zostały natychmiast skopiowane w kilku innych tytułach.) Dlatego też, kiedy w dwa lata później, w 2003, pojawiła się Halo PC – nie mogła już być ona dla nas niczym nowym, niczym atrakcyjnym.

Będzie jednak okazja sprawdzić, czy w Halo nie kryje się coś, czego dotąd nie dostrzegaliśmy.

To za sprawą pecetowej wersji Halo 2 – gry, której oceny – mowa naturalnie o wersji Xbox – wynoszą ponad 95%! Tam kochają ją zarówno media, jak i gracze. I jednym głosem mówią o jej niezwykłości pod każdym względem – fantastycznej fabule, niezrównanej konstrukcji kampanii (dostępnej także w trybie współpracy) i niedościgniętego multiplayera. Dwie pierwsze, z oczywistych względów, pozwolę sobie pominąć milczeniem. Dość będzie powiedzieć,

że premiery Halo 2 Xbox i PC dzielić będą – znów! – aż dwa lata. Drugą jeszcze gorszą wiadomością jest ta, że Halo 2 dostępna będzie – uwaga! – wyłącznie w wersji na nowy system operacyjny Microsoftu – Windows Vista. Do tego wykorzystywać ma funkcje właściwego dla tej platformy DirectX 10, co sprawi, że nie ma szans na późniejsze konwersje na Windows XP i DirectX 9.

Halo 2 dostępna będzie wyłącznie w wersji na Windows Vista!

że tym razem wojna ludzi (i Master Chiefa) i Covenant rozgrywa się na Ziemi, a Halo 2, pod względem rozmiarów i emocji, jest w zestawieniu z Halo tym, czym Baldur's Gate II był dla swej poprzedniczki. Jest czterokrotnie większa i zdaje się, tyleż razy bardziej kompleksowa niż tamta. Znacznie, znacznie poprawiona została także grafika. Jest tak dobra, że jeszcze przed premierą wersji oryginalnej filmy bezpośrednio z gry mylone były z prerenderowanymi!

Nowością w Halo 2 PC mają być również tekstury w bardzo wysokiej rozdzielczości i poprawiona jeszcze znakomita już wcześniej AI. Pojawić się ma także możliwość tworzenia własnych map multiplayer. Wszystko to razem sprawia, że warto czekać na jej premierę.

A ściślej: warto by było, gdyby nie dwie palące kwestie dotyczące niestety polityki wydawniczej Microsoftu. Pierwsza to fakt,



W tej sytuacji trudno oczekiwać, że druga próba przekonania PC do Halo będzie bardziej udana niż wcześniejsza... Jak jednak będzie, przekonamy się już jesienią. [CDA]

HEROES OF MIGHT & MAGIC V PL

79



SIMS 2: PL WŁASNY BIZNES
69

TRAIN SIMULATOR
89

STAR WARS EMPIRE AT WAR PL
79

MOVIES PL
79

WEADCA PIERSIENI BITWA O ŚRODZIEMLĘ II PL
124

PRINCE OF PERSIA DWA TRONY PL
79

COMMANDOS STRIKE FORCE PL
79

SWAT 4: SYNDYKAT
42

POLECAMY
29

Trzej muszkieterowie
29

SCRATCHES PL
54

SCRATCHES PL
54

SCRATCHES PL
54

SCRATCHES PL
54

PRO CYCLING MANAGER
54

PRO CYCLING MANAGER
54

WAR WORLD PL
54

WAR WORLD PL
54

WAR WORLD PL
54

ENIGMA RISING TIDE PL
29

ENIGMA RISING TIDE PL
29

BONEZ ADVENTURES PL
29

BONEZ ADVENTURES PL
29

BONEZ ADVENTURES PL
29

SZUKAJ W KIOSKU

MAXGAME 2/2006
3 pełne wersje:
TRUKER PL
MONSTER TRUCK FURY
TANK O BOX PL

2CD 19.90zł



www.TRUCKER.play.pl

W KIOSKU
19.90zł

Zasiedź za kierownicą któregoś z najcięższych spoiłkowych w Polsce wozów i wyrusz w podróż po polskich drogach i bezdrożach! Samochody można poddawać modyfikacjom, m.in. zmienić kolor, czy przyćmiewionym światłom, czy przyćmiewionym światłom, czy przyćmiewionym światłom...



SYRENKA RACER PL
2CD 9.90zł

SYRENKA RACER PL
2CD 9.90zł

WWW.PLAY.PL > SPRAWDŹ CENY

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄZKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE

SHADOW OF THE COLOSSUS 179
MARC ECKO'S GETTING UP 179
TOCA RACE DRIVER 3 169
SYBERIA 2 49
BLACK 179
SUIKODEN TACTICS 179
EYE TOY PLAY 2 + KAMERA 129
THE GETAWAY BLACK MONDAY 59

POWIEDZI
Wersja standard: 19
Wersja deluxe: 29
AIR CONFLICTS PL
Wersja standard: 19
Wersja deluxe: 29
80 DNI PL
Wersja standard: 19
Wersja deluxe: 29
LOCOMANIA PL
Wersja standard: 19
Wersja deluxe: 29
ALICE PL

Zamówienia proszę składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
SPRZEDAŻ Hurtowa: (22)313 28 06



OFERTA nr.94 MARZEC 2006
Koszta przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł
Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy weekendu)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 23.3.2006

SZUKAJ W KIOSKU

CD MANIAK 2/2006
5 pełnych wersji:
SYRENKA RACER PL
3D LIVE POOL
SNOW WAVE
DYKTANDO
BOWLING..

XL ENERGY DRINK

SYRENKA RACER PL
2CD 9.90zł

RPG: WARLORDS B.3 PL
2CD 15.00zł

WARLORDS BATTLECRY III
2CD 15.00zł

WARLORDS BATTLECRY III
2CD 15.00zł

SZUKAJ W KIOSKU
MAXGAME EXTRA 1/2006
5 pełnych wersji:
WARLORDS BATTLECRY 3 PL
CEEBOT PL
PC TOOLS PL
WWW STUDIO

PRODUCENT: UBISOFT
WWW.GHOSTRECON.COM
DATA PREMIERY: PRZEŁOM MARCA/KWIECZNIA 2006

HUT SĘDZIMIR | WOJNA W MONITORZE



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER™

32

417



Seria Ghost Recon, choć zaistniała w świadomości graczy dzięki platformie PC, od dwóch-trzech lat największe tryumfy święci na konsolach. Wkrótce na rynek trafi najnowsza jej część, łącząca obie – konsolową i PC-tową – filozofie elektronicznej rozrywki.

Koncern Ubisoft ma w swoim portfolio dwie serie taktycznych shooterów – Rainbow Six i Ghost Recon – obie wysoko cenione przez graczy. Obie też przechodzą właśnie poważne transformacje, bowiem twórcy tych serii starają się pogodzić poważne, taktyczne dziedzictwo tych gier

Zabawki dla dużych chłopców

Na początku lutego, przy okazji wizyty w siedzibie Ubisoftu, w ramach której przyglądaliśmy się bliżej grze Dark Messiah of Might & Magic (patrz Temat Numeru), nadarzyła się również okazja, by zobaczyć w akcji najnowszą wersję kodu Ghost Recon: Advanced Warfighter

Świetna grafika, unikalny, od razu rozpoznawalny klimat, wiarygodna iluzja pola walki niedalekiej przyszłości.

z szybkością, dynamiczną rozgrywką cenioną przez konsolowych graczy. Przy okazji Rainbow Six: Lockdown nie wyszło to najlepiej – wystarczy sprawdzić naszą recenzję w tym numerze pisma. Na szczęście zespół pracujący nad nowym Ghost Reconem poradził sobie dużo lepiej.

W porównaniu z trailerem, który zrobił tak duże zamieszanie na ubiegłorocznych targach E3, gra wygląda finalnie nieco gorzej i mniej filmowo – jednak i tak, przynajmniej w kwestii prezentowania na ekranie monitora środowiska walki, wprowadza jakoś zupełnie nową.

Zdaje się, że najbliższe miesiące będą dla branży gier komputerowych wyjątkowe, bowiem programiści przestali się wreszcie ograniczać tylko do kopiowania starych rozwiązań i korzystając z możliwości nowoczesnego sprzętu prezentują rzeczy, jakich wcześniej nie mieliśmy okazji oglądać. Ghost Recon: Advanced Warfighter również wpisuje się w ten trend – sposób wyświetlania informacji niezbędnych do gry, ich intensywność są tu wykonane w sposób całkowicie – przynajmniej jeśli chodzi o platformę PC – nowatorski.

Akcja gry toczy się w stolicy Meksyku w roku 2013, a więc w niedalekiej przyszłości. To o tyle ważne, że pozwoliło na wprowadzenie do gry kilku militarnych zabawek, które jeszcze nie są powszechnie wykorzystywane przez wojsko, a jednocześnie dało szansę na zachowanie pozorów realizmu, zbliżyło konflikt pokazywany na ekranie monitora do starć, jakie oglądać możemy co dzień w programach informacyjnych.

Jedną z takich zabawek jest tytułowy system **Advanced Warfighter**. To dzięki niemu podczas zabawy wręcz zasypywany jesteś informacjami – zarówno przeciwnicy, jak i kompani są wyodrębnieni z tła dzięki obwódce podświetlającej kontury ich sylwetek (nawet jeśli stoją np. za ścianą), podobnie zaznaczone są cele misji, pojazdy, widzisz też odległość do wszystkich tych obiektów. W lewym górnym rogu widoczny jest również podgląd z kamery aktywnego towarzysza broni lub pojazdu, a więc kolejny element służący do przekazywania informacji dotyczących sytuacji na polu walki. Do tego dochodzi jeszcze kompas, informacja o aktywnej broni itd. – w tym natłoku informacji połączyć się mogą tylko prawdziwi żołnierze albo... gracze.

Fruwając nad Mexico City

W pomysłowy sposób zaprojektowano strukturę gry. Składa się ona – jak zwykle tego typu produkcje – z szeregu połączonych ze sobą misji, spiętych razem fabularną kłamrą (zamyka stan w Meksyku przeprowadzony podczas wizyty najwyższych amerykańskich oficjeli). Każdy z poziomów obejmuje ograniczony obszar Mexico City, zazwyczaj skła-



dający się z kilku, kilkunastu przecznic. Misję zaprojektowano tak, by nigdy nie przeszkadzało ci to, że teren akcji nie jest w pełni otwarty, a jednocześnie, by dać graczom wrażenie swobody, wprowadzono sekwencje lotu helikopterem z miejsca wykonywania jednego zadania do innego. Po zakończeniu misji wzywasz śmigłowca, twoi ludzie pakują się na jego pokład i tak zostajesz przetransportowany do kolejnego sektora, w którym jest coś do zrobienia.

Pomiędzy misjami nie ma ekranów ładowania, a przy okazji możesz podziwiać szalenie efektowną panoramę miasta. Czasem podczas lotu zdarzają się też takie sytuacje, w których zostajesz zaatakowany przez siły naziemne lub musisz oczyścić lądowisko – wtedy stajesz za działkami zamontowanymi na burtach helikoptera i strzelasz do przeciwników. To robi wrażenie.

Zespół Ubisoftu postarał się zresztą, by gra była jak najbogatsza i miała sporo, nawet tych drobnych, elementów uprzyjemniających zabawę. **Świetnie przygotowano strzelanie ze snajperki** (potrafi razić nawet przez cienkie przeszkody terenowe, np. ściany) – możesz „uspokoić” celownik wstrzymując oddech, rewelacyjnie działa zoom. Standardowe ruchy żołnierzy wzbogacono o „ślizg” (komandos pada na ziemię i chwilę sunie przed siebie, a ponieważ ma już wyciągniętą broń, może strzelać) i „dосkok” (pozwala szybko ukryć się za przeszkodą), dodano też możliwość prowadzenia ostrzału na ślepo, zza zasłony terenowej. Smaczków jest też więcej – **gracz może wybrać, czy chce akcję obserwować w widoku TPP czy FPP**, a także np. czy noktowizor zastosowany w grze ma wyglądać tak jak noktowizor z gier (czyli widać niemal wszystko, tyle że na zielono), czy tak jak prawdziwy noktowizor (widać niewiele, obraz mocno śnieży).

Co zostanie z konsolą?

Zaprezentowana, obecna wersja kodu zachwyca oprawą graficzną. Począwszy od w pełni trójwymiarowej mapy będącej częścią składową interfejsu aż po środowisko, które otacza żołnierzy podczas akcji, wszystko wygląda świetnie zarówno od strony estetycznej, jak i technologicznej. Kiedy dostaniesz kulka, ekran przez chwilę miga, traci kolory; efekty pogodowe (falowanie gorącego powietrza, błysk promieni słońca) wyglądają bardzo rea-

listycznie, podobnie jak wszelkiego rodzaju eksplozje, wybuchy i dym. Ślady zostawiane po kulach są różne w zależności od podłoża, w jakie trafiają, i rodzaju broni. Te rzeczy zrobiono w Ghost Recon: Advanced Warfighter na bardzo wysokim poziomie, niewiele gier już wydanych czy znajdujących się w zaawansowanych stadiach produkcji może się z nim równać.

Gra powstaje równocześnie na konsoli i PC-ty, ale już wkrótce nie będzie to powód do niepokoju. To dlatego, że PC trafił do kategorii sprzętów 'next generation', jeśli więc jakiś tytuł powstaje na Xboxa 360, to do tej właśnie wersji przyrównywana jest edycja przeznaczona na blaski. Konsolowy rodowód przestaje już decydować o oprawie graficznej, co najwyżej wpływa na charakter gry. W chwili obecnej Ubisoft decyduje o tym, jak wiele elementów gry, przygotowywanej przede wszystkim na X360, zostanie zmodyfikowanych w wersji PC – najprawdopodobniej pojawi się bardziej rozbudowana mapa z większym zakresem opcji taktycznych, zwiększony zostanie wpływ planu misji na jej powodzenie, być może zmieni się sposób prezentowania widoku z kamery aktywnego kompana z pełnego (z teksturami itd.) na prostszy, wykorzystujący same wektory. Wersja PC-towa da też najpewniej możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. To od tych decyzji zależeć będzie ocena finalnego kodu i to, jak spodoba się on graczom preferującym myszkę, a nie pad.

Szykuje się...

...naprawdę porządna gra. Gatunek taktycznych shooterów potrzebował odświeżenia, a to dokładnie to, co oferuje Ghost Recon: Advanced Warfighter: **Świetna grafika, unikalny, od razu rozpoznawalny klimat, wiarygodna iluzja pola walki niedalekiej przyszłości** przemawiają na korzyść tej produkcji. Projekt wszedł w swoją decydującą fazę z ogromnym potencjałem – pozostaje nam tylko trzymać kciuki, by w pełni go wykorzystano. **Premiera – wiosną tego roku. Oby. (GDA)**



SUPER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!

Najnowsza edycja serii Superseller to:

- \$ najlepiej sprzedające się gry z katalogu Cenega Poland;
- \$ super atrakcyjna cena - tylko 49,90 zł;
- \$ wyczerpujące, drukowane instrukcje oraz ich wersje elektroniczne w formacie PDF na płycie z grą;
- \$ gry zawierają najnowsze patche i dodatki;
- \$ poprawione i ponownie przetestowane lokalizacje;
- \$ prezent od wydawcy - **specjalne poradniki serwisu GRY-OnLine w formacie PDF**, dzięki którym gracz pozna tajniki gry;
- \$ unikalna szata graficzna i ekskluzywne pudełko DVD.



SACRED PLUS

BLITZKRIEG ANTOLOGIA

KOZACY ANTOLOGIA

FAR CRY®

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Więcej o serii SUPERSELLER i pełna lista tytułów na stronie www.superseller.pl



Gry komputerowe
sygnowane znakiem
„DOBRY ZAKUP”
to najwyższej klasy produkty,
polecane przez prestiżowy
serwis internetowy GRY-OnLine.

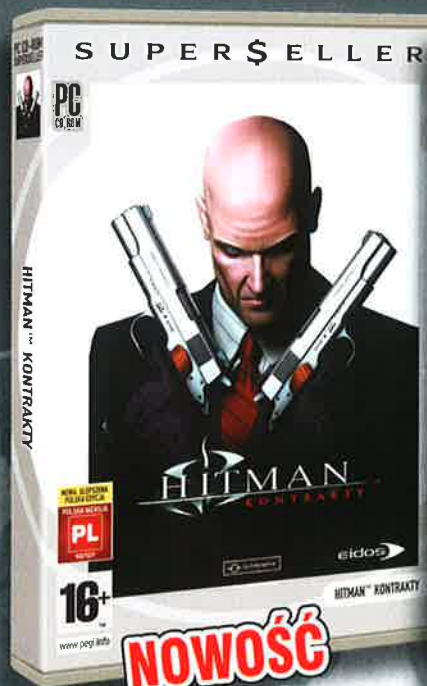
© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Dąbrowska 37
Pomoc techniczna: (22) 669 52 81



\$ E L L E R

PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!



HITMAN™ KONTRAKTY



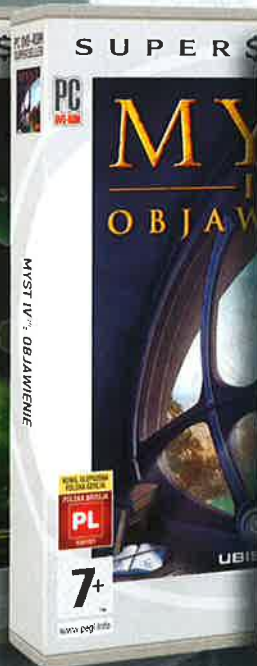
URU™ KOMPLETNE KRONIKI



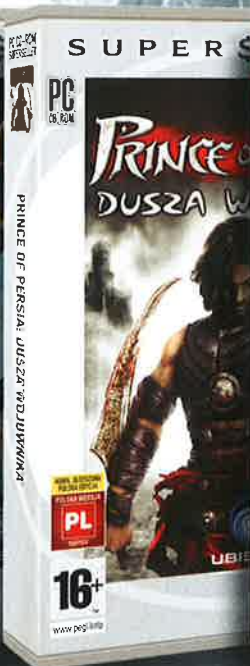
DEUS EX INVISIBLE WAR™



THIEF DEADLY SHADOWS™



MYST IV™: OBJAWIENIE



PRINCE OF PERSIA™: DUSZA WOJOWNIKA



MAX PAYNE™ 2



GRAND THEFT AUTO™: VICE CITY

UZNANE, POLECANE, PEWNE!

UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!
49,90 zł

NA CD ZNAJDZIESZ WSPAKIALNE OPRACOWANY
KOMPLETNY PORADNIK DO GRY

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
WWW.TOTALWAR.COM
DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2006

ELD | OD KRUCJATY DO RENESANSU



» Zdecydowanie przydałaby się tu sygnalizacja świetlna – korek straszny!



» Stoimy murem za naszym królem!



» Kulę kalibru 125 kg – ładuj!!!

MEDIEVAL II TOTAL WAR

Seria Total War jak niewiele innych erteosów zyskała sobie spore grono naprawdę wiernych fanów. Dla nich właśnie powstają kolejne części oraz dodatki do Total War.

Od jakiegoś czasu zastanawiałem się, w jakich realiach będzie się rozgrywać kolejna część Total War. Były już czasy japońskich cesarzy (Shogun), średniowiecze (Medieval) i imperium rzymskie (Rome). Co dalej? Napoleon? II wojna światowa? Tymczasem twórcy Total War po raz kolejny zaskoczyli i obecnie pracują nad... sequelem Medievala. Płakać zamiaru nie mam, bo Medieval to zdecydowanie moja ulubiona część serii. Oczywiście ktoś może powiedzieć, że Rome: Total War jest lepszy, udoskonalony, ale ja jakoś wolę zakute łby Krzyżaków niż odsłonięte tydki pretorianów.

450 lat

Akcja gry Medieval II została umiejscowiona w latach 1080-1530, czyli niemal dokładnie w tym samym czasie, co w części pierwszej (1087-1453). Sequel jednak ma bić poprzednika pod względem rozmachu. Co by się zgadzało, bo przecież bitwy w średniowieczu były wielkimi starciami tysięcy rycerzy, a w Medievalu przypominały raczej potyczki. Cóż, latka leć, technika idzie do przodu i dziś twórcy są gotowi do wierniejszego odtworzenia takich bitew niż za czasów Medievala.

Sequel jest zatem bardziej epicki, kinowy i... brutalny. Podczas każdej z bitew w Medievalu II zobaczymy teoretycznie do 10 000 jednostek. W przeciwieństwie do części pierwszej, wojaków potrak-

towano bardziej indywidualnie, dlatego też będą się one różnić chociażby znakami heraldycznymi czy uzbrojeniem. Rozbudowano również ich animacje. W Medievalu II ujrzymy, jak poszczególne jednostki uderzają i parują ciosy, a nawet dobijają przeciwników.

► Zjazd rycerstwa udał się niesamowicie. Stratowano 2345 chłopów, 3 kobiety i świnie.



Sequel jest bardziej epicki, kinowy i... brutalny.

Po złoto Azteków

W sumie w Medieval II zobaczymy aż 250 nowych jednostek i 21 nacji. Wprowadziliśmy większość tych drugich znamy już z Medievala lub z Viking Invasion (dodatek do Medievala), ale pojawiają się kilka nowych, jak chociażby... Aztekowie. Zapytacie, skąd oni się tam wzięli? Cóż, w kampanii możemy dotrzeć nawet do Południowej i Środkowej Ameryki. Zgodnie z kanonem serii Total War, każda z nacji ma swoje unikalne jednostki, których odpowiednie wykorzystanie podczas bitwy może przechylić wygraną na twoją korzyść. Nie mogło także zabraknąć potężnych machin oblężniczych oraz dział, tak niebezpiecznych dla murów każdej twierdzy.

Papież i krucjaty

Większym zmianom oprą się natomiast założenia gry. W kampanii dalej będziemy podbijać nowe kraje rozszerzając granice swego państwa. Jednocześnie zajmujemy się gospodarką rozwijając miasta, a także budując twierdze chroniące nasze włości przed najazdami wrogów. Jeszcze większe znaczenie niż

dotychczas ma dyplomacja, a tu główną rolę ponownie odgrywają księżniczki. Dzięki odpowiednim małżeństwom zawieramy użyteczne sojusze z innymi państwami. Sporą rolę na mapie politycznej Europy odgrywają Watykan i papież. Częściowo to on jest prawdziwym władcą Europy i decyduje o losie wielu państw, w tym także twojego.

Skazani na sukces

Graczy lubujących się w zawiłościach gospodarki na pewno ucieszy fakt, że rozwój miasta podzielono na sześć etapów (od maleńkiej wioski do fortecy), czeka nas również doglądanie wieśniaków pracujących na chwałę naszego królestwa, a także bogacenie się dzięki handlowaniu. Stosunkowo najmniej wiadomo o opcji multiplayer. Pewne jest tylko to, że koncentruje się ona na bitwach. Bez względu jednak na to, czy tryb sieciowy będzie udany, czy nie i tak Medieval II prawdopodobnie okaże się najlepszą częścią cyklu. Doświadczenia zebrane przez twórców poprzednio i nowy silnik są tego gwarancją. Premiera pod koniec roku. [GDA]

► Uważajcie, to koń mechaniczny, po tuningu w Maranello. Ma moc 3 koni i spory wykop!



Wyznaczamy LIMITY prędkości!

Karty graficzne + Płyty główne
marki **SAPPHIRE**

Karty PCIE
Seria X1k

Karty AGP
X1300/X1600

Płyty główne

GRAPHICS BY
ATI

SAPPHIRE
www.sapphire-tech.com

PRODUCENT: CAPCOM
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM
DATA PREMIERY: WIOSNA 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | TANIEC Z SZABLAMI

DEVIL MAY CRY 3

DANTE'S AWAKENING



I may shoot, devil. Cry!!!



Początek bieżącego roku już zawsze będzie mi się kojarzył z wiadomością, która zelektryzowała społeczność graczy na całym świecie. Dowiedzieliśmy się o konwersji na PC trzech potężnych konsolowych hitów ostatnich lat. Jednym z nich jest Devil May Cry 3.

Pecetowcy, którzy nie znają poprzednich przygód Dante'go, głównego bohatera cyklu Devil May Cry, znajdą się za niedługo w nieco podobnej sytuacji, jaka miała miejsce parę lat temu, gdy na PC pojawił się Silent Hill 3. Gra była powiązana fabularnie z „jedynką”, nieobecna na naszych maszynkach. I to nieco dezorien-

w gotyckich klimatach gra akcji, z bardzo symbolicznymi naleciałościami z gier przygodowych. Tak naprawdę jednak o żadnej zwyczajności mowy być nie może.

W zasadzie wszystko sprowadza się do walki i łojenia skór kolejnym, niekończącym się fardom demonów. Większość poziomów kończy się starciem z koszmarnie wymagającym i świetnie zaprojektowanym bossem. Mimo momentami frustrującego poziomu trudności, pokonanie każdego z nich daje przeogromną satysfakcję. Warto w tym miejscu wspomnieć, że DMC3 to gra dla najbardziej wytrwałych i zapalonych graczy, co jest pewnego rodzaju paradoksem, bo produkcje tego typu skierowane są raczej do masowego odbiorcy. Tymczasem Capcom

To z pewnością jedna z najważniejszych gier akcji bieżącego roku na PC!

towało graczy. Oczywiście ten przykład jest przejawskrawiony, w DMC z całą pewnością nie jest (i nigdy nie była) ważna jakaś szczególnie skomplikowana, rozbudowana fabuła. Wręcz przeciwnie, dzieło Capcomu jest na tej płaszczyźnie dość łyche, nie zmienia to jednak faktu, że rozmaite, drobne niuanse pozostaną dla sporej grupy graczy niezrozumiałe.

Nie dla mięczaków

Czym w zasadzie Devil May Cry jest? Można powiedzieć, że to zwyczajna, silnie osadzona

wyszażył tytuł nielecho trudny, przy którym poprzednie odsłony wydają się dziecinną igraszką. Warto mieć to na uwadze, bo niezależnie od twoich umiejętności, DMC3 najprawdopodobniej pogruchoce ci kości już przy pierwszej większej potyczce. Zasiadając do zabawy warto zafundować sobie koci refleks i nerwy ze stali.

Konsolowy rarytas

Przepraszam też z góry, że poniższe peany będą brzmieć bardziej jak fragmenty recenzji niż zapowiedzi. Ale przecież mamy do czynienia z grą, która już istnieje (na konsole), więc głupotą byłoby opierać się na oficjalnych materiałach promocyjnych, zamiast po prostu podzielić się wrażeniami z wersji, w którą od dobrego roku zawzięcie pocinają konsolowcy na całym świecie.

Trzecia część jest prequelem, poznajemy więc losy syna Spardy jeszcze sprzed wydarzeń przedstawionych w pierwszej odsłonie. Dante – pół człowiek, pół demon – powraca, tyle że nie jest to gość, jakiego pamiętają gracze znający wcześniejsze odcinki sagi. Jest on tutaj młodym, jeszcze nieokrzesanym hardym cwaniaczkiem, lekceważącym każdego prze-



„Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy, od bramy Powroźniczej...”



...O, a tak wygląda aeroplan, kumacie?



Wszystkich zmieciłem z moim mieciem... mieciem.



Prześlan wreszcie błaznować zaczął walczyć, pajacu!

ciwnika. Zagroź w nim powagi, pod adresem każdego rzuca ironiczne uwagi, nie liczy się z niczym, a śmierci śmieje się w twarz, kopiąc ją z półobrotu (nie mogłem się powstrzymać). Ta część rzuca też nieco światła na jego młodość: losy oraz historię jego rodziny. Poznajemy m.in. bratysłwa Dantego – Vergila, któremu przy okazji trzeba będzie skopać cztery litery.

Zbiór zalet

Teren gry obserwujemy zza pleców Dantego, choć w trakcie starć kamera wyprawia nieraz prawdziwe cuda, wirując w równie zawrotnym tempie, co nasz bohater. Tak to w ogólnym zarysie wygląda. W praktyce jednak trudno opisać to, co dzieje się na ekranie, gdy w czytniku kręci się płytka z DMC3. Zawrotne, szaleńcze tempo akcji przyprowadza o zawrót głowy, nie dając nam chwili wytchnienia do czasu, aż naszym oczom nie ukażą się napisy końcowe. Dynamika wszelkiego rodzaju starć powala, efekty specjalne cieszą oczy feeriami barw, a przyszykująca w tle ostra muzyka jeszcze wzmacnia doznania, pompując do naszych żył kolejne dawki adrenaliny. Wszelkiej maści lokacje są niezwykle klimatyczne, zaś całość przepleciono doskonale wyreżyserowanymi, równie spekta-

kularnymi jak reszta gry przerywnikami filmowymi.

DMC3 to również bardzo rozbudowany, piekielnie efektowny system walki, z możliwością zdobywania, w miarę postępów w grze, nowych ciosów i broni. Zakres ruchów postaci jest obłędny, a rozmaite kombosy wykonujemy właściwie intuicyjnie, choć na opanowanie co trudniejszych akrobacji trzeba poświęcić trochę więcej czasu. Tłumczymy się za pomocą broni białej i palnej (płyn wiodą olbrzymi miecz oraz kultowe już pistolety Dantego – Ebony & Ivory). Co więcej, mamy możliwość wyboru interesującego nas stylu walki (w sumie sześć – cztery podstawowe plus dwa ukryte).

Ohawy

Jak wspomniałem, rozgrywka w DMC3 wyciska z gracza siódme poty i prawdę mówiąc, trudno mi wyobrazić sobie obsługę tej gry za pomocą klawiatury i myszy, skoro na padzie – mimo intuicyjnego sterowania – ta gra wymaga od nas mądziej zręczności. Problem sterowania to zarazem chyba największa bolączka, przed jaką stanie studio odpowiedzialne za konwersję.

Kolejną wpadką może się okazać oprawa graficzna. Często bywa tak, że to, co na 29-calowym telewizorze wygląda rewelacyjnie, tak naprawdę żadną rewelacją nie jest, gdy patrzymy na to siedząc z nosem przed monitorem. Jeśli twórcy gry nie popracują nad jakością tekstur (te z oryginału prezentują się na tle dzisiejszych PC-owych produkcji raczej mizernie), może być kruczo.

Co tu dużo mówić, Devil May Cry 3 to prawdziwie spektakularne widowisko. Efektowne, trzymające w napięciu i grywalne jak diabli. Jeśli pocinałeś z zapartym tchem w Księcia Persji, ale miast lawirowania na cienkich kładkach i gzymsach bardziej kręciły cię obłędne pojedynki, Devil May Cry 3 jest pozycją, obok której nie będziesz mógł przejść obojętnie.

To z pewnością jedna z najważniejszych gier akcji bieżącego roku na PC. Co więcej, otrzymamy edycję specjalną, wzbogaconą w stosunku do pierwotnej o kilka miłych bonusów. Czego chcieć więcej? Premiera najprawdopodobniej wiosną. **IGDA**

PRODUCENT: SECRET SIGN
WWW.GAMEFACTORYINTERACTIVE.COM
DATA PREMIERY: 2006

DANIEL „KULL” SODKIEWICZ | ŁOWCY SZCZURÓW ZZA BUGA

RAT HUNTER

Rynek gier komputerowych działa często w myśl powiedzenia, że „krowa, która dużo muczy, mało mleka daje”. Dostawcy „białego”, niekoniecznie łaciatego, zapewniają nam więc ciche i pokorne jałówki.

Tak też jest tym razem. Niepozorny i dotychczas nieznan światu rosyjski zespół developerski Secret Sign pracuje nad równie mało rozreklamowanym FPS-em o nazwie Rat Hunter. Czy produkt ten okaże się czarnym koniem roku 2006 przebijając wielkie i hucznie zapowiadane tytuły? Raczej nie. Mimo to należy wziąć pod uwagę, że z nadciągającej zza Buga niewielkiej chmury może spaść dość rzęsy deszcz.

Członkowie zespołu pracującego nad grą siedzą w branży od ponad 5 lat, a sama firma Secret Sign stworzyła już dwa grywalne tytuły: Exit i Starcalibur. Nic ci nie mówią te nazwy? Wbrew pozorom to dobra reakcja, ;) dopiero Rat Hunter jest bowiem tytułem godnym pokazania go szerokiej publiczności (czyli dalej niż na terytorium Rosji).

Stara schemata – dobre schematy

Rat Hunter zapowiadany jest jako tradycyjny first-person shooter, z fabułą osadzoną w przyszłości. Sami programiści zarzekają się nawet, że nie będą wprowadzać większych innowacji do gatunku pierwszoosobowych strzelanek. Ich celem jest stworzenie solidnej i inteligentnej gry, z ciekawą fabułą oraz oryginalną oprawą graficzną.

Akcja programu przeniesie nas na odległą planetę, częściowo przypominającą Ziemię. Planeta ta została zaludniona w celu pozyskania ukrytych w niej bogatych złóż natural-

i będących ich następstwem monstrach. Podczas przemierzania placówek naukowych, stacji kosmicznych i miast napotkamy na przeciwników, takich jak zmutowane szczury, członkowie ulicznych gangów, cyborgi czy genetycznie upośledzone stworzenia. Gra będzie miejscami przypominać taktyczne shootery, a zadania stawiane przed graczem nie będą ograniczać się wyłącznie do eksterminacji wrogów. Autorzy programu przygotowują dla nas rozwiązania znane z gier role-playing oraz liczne łamigłówki, do których rozwiązania przydadzą się interaktywne elementy otoczenia, takie jak wieżyczki strażnicze, dzwigi, motory i samochody.

Deratyzacja

Uśmiercanie występujących w Rat Hunter przeciwników (za pomocą 8 rodzajów broni) stanowić więc będzie jedynie marginalny element w kwestii dostarczania graczom rozrywki.

Rat Hunter zapowiadany jest jako tradycyjny first-person shooter z fabułą osadzoną w przyszłości.

nych. Niestety od pewnego czasu w niewyjaśnionych okolicznościach dochodzi do zgonów pracujących tam robotników. W tym momencie do działania przystępuje gracz, który jako młody i ciekawy świata reporter postanawia przeprowadzić własne śledztwo w tej sprawie. W tym miejscu wyjaśnia się tajemniczy tytuł gry. By dotrzeć do sedna sprawy, dziennikarz wstępuje do organizacji o nazwie Rat Hunters. Zadaniem grupy jest ochrona cywilów przed tajemniczymi zagrożeniami.

Jak się później okaże, problem tkwi w nieudanych eksperymentach przeprowadzonych w laboratoriach Happy Generation Corp.

Użyty w grze silnik graficzny to zmodyfikowany engine wykorzystany wcześniej w grze Starcalibur (klasyczny space shooter/simulator). Jego zaletą ma być m.in. wbudowany sławny Havok, odpowiedzialny za fizykę w wirtualnym świecie. Na koniec warto odnotować, że twórcy gry skupiają się głównie na trybie single player (20 misji), a rozgrywka wieloosobowa zostanie potraktowana raczej po macoszemu.

Polowanie na szczury prawdopodobnie rozpocznie się jeszcze w tym roku. [GDA]

Zaraz ci zrobię radykalną liposukcję, grubasie.

Nie będę już pił przed akcją, przysięgam, tylko je weźcie!

Jucha-ha-ha-ha! Giń!!!

NIKT NIE WCHODZI DO MORDORU TAK PO PROSTU.



ANI DO GÓR BŁEKITNYCH



ANI DO ZWIEDŁYCH
WRZOSOWISK



ANI DO ŻELAZNYCH
WZGÓRZ

ANI DO WRZOSOWISK ETTEN

ANI DO FORNOSTU

ANI DO RIVENDELL

ANI DO SHIRE

ANI DO MORII

ANI DO EREBOR

ANI DO KELDUINII

ANI DO MROCZNEJ PUSZCZY

ANI DO DOL GULDUR

ANI DO LORIEN

ANI DO ISENGARD



w sprzedaży od
3 MARCA 2006



GRA W POLSKIEJ WERSJI
JĘZYKOWEJ NA PC DVD

www.ea.pl

WIĘCEJ TERENÓW, BOHATERÓW I RAS.
ŚRÓDZIEMIE CZEKA NA TWOJE ROZKAZY.



© 2006 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA, oraz znak graficzny EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A. i/lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Cały materiał powiązany z "Władcą Pierścieni" nie pochodzi z trylogii filmowej "Władca Pierścieni" New Line Cinema © 2005 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZC"). Wszystkie prawa zastrzeżone. Cały materiał pochodzący z trylogii filmowej "Władca Pierścieni" © MMV New Line Productions Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. "Władca Pierścieni" oraz nazwy postaci, przedmiotów oraz lokacji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi SZC na podstawie licencji. Nazwa GameSpy oraz znak graficzny "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znak graficzny "The Way It's Meant to be Played" jest znakiem towarowym NVIDIA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.



PRODUCENT: PYRO STUDIOS
DATA PREMIERY: WIOSNA 2006
WWW.COMMANDOSTRIKEFORCE.COM

ELD | KOMANDOSÓW TRZECH W FPS

Dawno, dawno temu, lat temu osiem, w słonecznej Hiszpanii nikomu nieznane Pyro Studios stworzyło grę o nazwie Commandos. Grę nad wyraz nowatorską na tamte czasy, w której w czasie rzeczywistym dowodziliśmy małym oddziałem komandosów wykonującym zadania dywersyjne.

Niewątpliwym sukcesem gry sprawił, że powstały dwie kolejne części. Nigdy jednak nie osiągnęły takiej popularności jak „jedynka”, czemu winni są zresztą sami Hiszpanie. Absurdalnie podkreślali stopień trudności, tak że normalnemu graczowi żyć się odechciało. Ileż razy można powtarzać tę samą misję? (Na marginesie to ten sam błąd popełniają twórcy Soldiers i Outfront.) Ja chińskiej cierpliwości nie miałem, inni chyba podobnie, bo przy Komandosach została tylko garstka (fakt, że jednak spora) fanów.

Nowi Komandosi...

Pomiędzy kolejnymi zimnymi drinkami pitymi na plaży na Majorce chłopaki z Pyro doszli do wniosku, że trzeba coś zmienić. Jak pomyśleli, tak uczynili i w efekcie otrzymujemy Commandos Strike Force. Gra przeszła znaczną metamorfozę, bo z taktycznego RTS-a stała się FPS-em. Chyba można to porównać do ewolucji (a może rewolucji? By

COMMANDOS STRIKE FORCE



Od Francji po ZSRR

Beta, jaką otrzymaliśmy, zawierała pięć poziomów. Trzy z nich rozgrywały się we Francji, jeden w Norwegii i jeden na terenie ZSRR. Podobnie jak w starych Komandosach, do dyspozycji mamy grupę zaprawionych w bojach żołnierzy. Jest snajper Willian Hawkins, szpieg George Brown i mięśniak – Zielony Beret Francis O'Brien. I z tego, co możemy wyczytać na stronie Pyro, liczba naszych żołnierzy w pełnej wersji nie ulegnie już zmianie. Kolejne etapy przechodzimy wyznaczonym członkiem drużyny. Trochę szkoda, że nie dano nam swobody wyboru, bo na pewno dawałoby to większe możliwości taktyczne... ale cóż.

Rzucając nożem

Każdy z panów jest inaczej uzbrojony. I tak, snajper ma oczywiście snajperkę, pistolet oraz noż. Ten ostatni to ciekawa sprawa, bo możemy po cichu zająć Niemca i wbić mu ostrze pod łopatkę lub rzucić nim z kilku kroków, gdy strażnik znajduje się na odkrytym terenie. Szpieg ma pistolet z tłumikiem oraz linkę do cichego duszenia ofiar. Z kolei nasz Arnold w Berecie dźwiga pistolet oraz karabin maszynowy. Nie zabrakło również granatów (rozpryskowe, dymne, gazowe), min i bomb. Misje są dość zróżnicowane. Raz musimy gdzieś dotrzeć, kiedy indziej uwolnić członków francuskiego ruchu oporu, coś wysadzić itd. W sumie jednak dla fanów skradanek misje te nie

będą jakimś szczególnym zaskoczeniem. Zresztą w grze jest więcej akcji niż skradania się.

Na palcach i z hukiem

A przynajmniej tak wynika z grania, bo większość z tych pięciu misji da się przejść metodą „na Wolfa”, czyli „alleluja” i do przodu. Przykładem niech będzie część którejś z misji francuskich, gdy pod dom zajeżdża ciężarówka wypełniona Niemcami. Snajper musi ich wszystkich wybić. Albo „oczyszczenie” portu w Norwegii – normalny CoD się robi. Kolesie z Pyro nawet się nie silili na to, by zmuszać do gry na stealth przez cały czas. A fragmenty, gdzie jest skradanie się, w zasadzie też dałoby się przejść szybko – zabijając z daleka strażników. Jednak zawsze to fajnie zająć takiego i wbić weń noż. Tu trzeba wspomnieć, że zastosowano trochę podobny do tego z Brothers in Arms system reagowania nie-



nie rzecz degeneracji) Close Combat. W rezultacie nowi Komandosi wzbudzili spore kontrowersje w redakcji. Jedni mocno narzekają, inni chwalą. Ja należę do tej drugiej grupy. Gra mi się podoba. Łatwe, lekkie i przyjemne – tak właśnie najkrócej można zrecenzować betę CSF.

...i nowa koncepcja

Prawdę mówiąc, spodziewałem się czegoś na kształt starych Komandosów, tylko zrobionych w konwencji FPS-a. Innymi słowy, po Pyro Studios oczekiwałem „ultymatywnie” (tak, wiem, że nie ma takiego słowa w języku polskim, ale to taki redakcyjny slang) trudnej, taktycznej skradanki. Tymczasem Commandos Strike Force to chyba bardziej zręcznościowy FPS niż „szachy” znane nam z poprzednich części.



KONKURS SMS



fiłą. Daleko jej do Call of Duty 2. Bardziej przypomina mi Brothers in Arms, który też był taki trochę... surowy. Gra nie wygląda źle, ale mam nadzieję, że wiecie, o co mi chodzi. Muzyka została nagrana przez Bratysławską Orkiestrę Symfoniczną. Niestety ścieżkę dźwiękową w becie mocno skastro- wano, więc za wiele o muzyce dziś wam nie opowiem.

Komandosi Strikes Back!

Nie będzie to na pewno gra przeło- mowa. Jednak taka, w którą będzie się chciało grać. Pod warunkiem, że oczekujemy prostego shootera osadzo- nego w realiach II wojny światowej, w którym wykonujemy dość ciekawe za- dania trzema różnymi postaciami. Poza tym to gracz może wybrać wariant skra-

Commandos Strike Force to bardziej zręcznościowy FPS niż „szachy” znane nam z poprzednich części cyklu.

przyjaciela. Żółty wskaźnik oznacza, że ma- on podwyższoną czujność (coś go zaniepo- koilo), zielony – normalną i oczywiście czerwony – gdy cię zauważy.

Zajrzyj przez dziurkę

Commandos Strike Force to także kilka nowych (i fajnych) pomysłów. Najbardziej spodobał mi się ten z zagłębieniem przez dziurkę od klucza. Pal diabli, że nie jest to zbyt użyteczne, a poza tym przez dziurkę możemy zobaczyć chyba zbyt duży obszar (dawno tak nie zagłębiałem ale raczej nie da się tak zobaczyć całego pomieszczenia?). Liczy się sam pomysł, który jest naprawdę zabawny. Podobnie ciekawą nowalijką jest kontrola oddechu. Podczas gry snajperem możemy go na kilka sekund wstrzymać, wówczas włącza nam się coś na kształt bullet time'u (coś podobnego było w CoD 2, ale tutaj zrobiono to lepiej). Pozwala to na dokładne przymierzenie, a trzeba wam wie- dzieć, że Commandos Strike Force to gra także „statystyczna” (choć nie „stat- tyczna”) i po zakończeniu misji możemy zobaczyć, jak celne oko mamy.

Sporo zabawy czeka pewnie też na graczy lubiących grę sieciową. Trudno powiedzieć, jakie tryby się w niej znajdują, ale przypuszczam, że bę- dzie też można grać w zespole. Przynaj- mniej gra ma do tego predyspozy- cje – pomyślcie, jak fajnie by było powalczyć w tea- mach komando- sów trzech na trzech?

Słowacy w grze
Commandos Strike Force nie sklepie wam masek swą gra-

daniam się lub zręcznościowy. Zresztą nie- długo przekonacie się o tym sami. Pre- miera na dniach. [CDA]



COMMANDOS STRIKE FORCE

Z okazji premiery Commandos Strike Force, 4 części legendarnej serii Commandos.

Do wygrania 5 gier Commandos Strike Force oraz 2 zestawy od Apollo Multimedia

Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe.

Commandos Strike Force to gra:

A) RPG B) samochodowa C) akcja

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.CC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyslij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia konkursu do 19 kwietnia 2006 r.

NAGRODY:

2x **5x**

ORGANIZATORZY KONKURSU

KONKURS SMS



Do wygrania wytrzymałe zasilacze dla wymagających graczy:

5 zasilaczy 4Life 400 HellFire – to nowa, wzmocniona wersja zasilacza o mocy 400 W przeznaczona do zastosowań ekstremalnych

5 zasilaczy 4Life 400 HellFire Silent – wersja z większym, wolnoobrotowym wentylato- rem powoduje znaczny spadek generowanego przez zasilacz hałasu przy zachowaniu jedno- cześnie wysokiej efektywności odprowadzania ciepła na zewnątrz

5 zasilaczy 4Life 400 LucyFire – wersja bogato wyposażona, stworzona dla najbardziej wymagających użytkowników. Dodatkowo ten model wyróżnia czarna niklowana obudowa oraz siatka ochronna na kablach, która poma- ga zachować porządek w obudowie



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co pozwala na wielogodzinne bezproblemowe granie?

- A) obudowa
- B) dobry zasilacz
- C) port USB

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.MZ.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyslij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 19 kwietnia 2006 r.

Wytrzymałe zasilacze dla wymagających graczy dostarczył TRACER



GATUNEK: ACTION-RPG
PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
WWW.MIGHTANDMAGIC.COM
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2006

Dark Messiah

of MIGHT AND MAGIC

Po zestawieniu planów wydawniczych dystrybutorów można dojść do wniosku, że rok 2006 będzie bardzo dobry dla fanów gier action-RPG i miłośników fantasy.

W lutym mieliśmy się okazję przyrzeć bliżej dwóm produkcjom tego typu – szykowanej przez Ubisoft grze Dark Messiah of Might & Magic, oraz nowemu projektowi krakowskiego studia Reality Pump zatytułowanemu Two Worlds. Na ośmiu kolejnych stronach przedstawiamy wam te produkcje, a także krótkie zestawienie innych, zapowiadanych na ten rok gier z gatunku action-RPG.

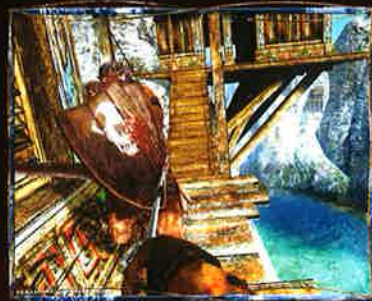
W biznesowej prezentacji, przygotowanej dla zarządu Ubisoftu przez zespół pracujący nad Dark Messiah of Might & Magic, pojawia się kwestia specjalnej edycji gry przeznaczonej na rynek niemiecki. Powód? Ten sam, dla którego u naszych zachodnich sąsiadów po ulicach w Carmageddonie chodzili zombi, a nie ludzie, a Far Cry miał wyłączony zbyt realistyczny efekt rag-doll.

Widać to na pierwszy rzut oka – Dark Messiah of Might & Magic to krwawe, brutalne, mroczne fantasy. Topór spadający na głowę goblina przetrąca ją na pół, miecz przecinający ramię wywołuje fontannę krwi, a ogniasta kula trafiająca orka zamienia go w żywą pochodnię. Ponieważ przyporządkowanie Dark Messiah of Might & Magic do jednego gatunku nie jest proste, twórcy gry chętnie mówią, że to gra zupełnie nowego rodzaju – First Person Slicer (slicer to w luźnym tłumaczeniu... siekacz). Nie przez przypadek nazwa ta skraca się do akronimu FPS, bo jeszcze łatwiej tę produkcję z uniwersum Might & Magic opisać można jako „Half-Life’a 2 w świecie fantasy”.

Choć Mesjasz ten jest Mroczny, jego przyszłość rysuje się w jasnych barwach.

Się porobiło – Smok oświecił Orka!

A na drzewach, zamiast liści wisieć będą...



Bestia nowego gatunku?

Twórcy Dark Messiah of Might & Magic opowiadają, że ich produkcja należy do nowego gatunku, który nazywają First Person Slicerem – w historii gier znaleźć można jednak kilka tytułów, które czy to sposobem realizacji, czy też ogólnym klimatem kojarzą się z Mrocznym Mesjaszem.



Hexen & Heretic

Pierwsze poważne FPS-y zrealizowane w konwencji fantasy. Gdyby ktoś wziął się za ich produkcję teraz, niemal na pewno wyglądałyby dokładnie tak samo jak Dark Messiah.



Die by the Sword

Najbardziej brutalna z gier fantasy – to właśnie krwawy charakter obu produkcji sprawia, że w tak oczywisty sposób są ze sobą kojarzone. Nie było do tej pory gry, która lepiej niż DbtS pokazywałaby odcinanie kończyn...



Severance: Blade of Darkness

Dużo akcji, realia fantasy i bogate graficznie, rozświetlone tylko pochodniami lochy – choć Severance Blade of Darkness to gra TPP, klimat ma niemal identyczny jak te fragmenty Mrocznego Mesjasza, które nam pokazano.

Silny silnik

Engine Source, ten sam, który napędzał Half-Life'a 2, to jeden z mocniejszych chutów Dark Messiah of Might & Magic. Tym bardziej że sam Gabe Newell z Valve Software w jednym z wywiadów chwalił Raphaella Colantonio z Arkane Studios (to właśnie zespół pracujący nad grą) i zapowiedział ze swojej strony pełne wsparcie dla przygotowywanej przez niego produkcji: – *Raphael i jego zespół to doskonali partnerzy. Rozumieją technologiczne możliwości naszego engine'u, wiedzą, jak odpowiednio je wykorzystać, jestem pewien, że stworzą grę, która zachwyci graczy. To poważna rekomendacja, która zobowiązuje obie strony – po takich słowach ekipa Arkane Studios musi zrobić wszystko, by odpowiednio wykorzystać silnik Source.*

Fantasy FPS

I też wszystko robi. Aktualną wersję Dark Messiah of Might & Magic mieliśmy okazję zobaczyć w połowie lutego. I to, co pokazał nam Fabrice Cambounet, odpowiedzialny za grę ze strony Ubisoftu, prezentowało się naprawdę interesująco, przede wszystkim bardzo oryginalnie. To przesada, by specjalnie dla Mrocznego Mesjasza wymyślać nowy gatunek. Oczywiście jest, że nazwa First Person Slicer jest raczej marketingowym zabiegiem. Ale rzeczywiście wrażenia płynące z zabawy są w tym przypadku nieco inne niż to, co znamy z typowych gier action-RPG.

Akcja w zdecydowanym stopniu przeważa nad standardowymi elementami cRPG (takimi jak rozwijanie współczynników i umiejętności postaci, poszukiwanie broni i zbroi o najwyższych parametrach). Całość zaprezentowana jest w stylu typowym dla gier FPS (sterowanie, interakcja ze światem gry, zastosowany interfejs, nawet tryb multiplayer), a jednocześnie są tu elementy, które pozwalają wejść w świat gry i rzeczywiście zabawić się w odgrywanie roli.

Mroczny świat

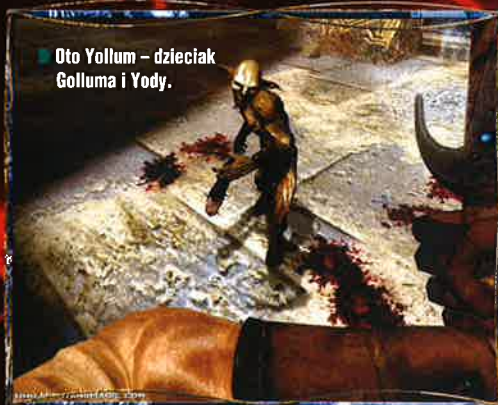
Postać, w którą będziesz się w grze wcielał, to młody adept sztuki czarodziejskiej, wychowanek starego, doświadczanego maga. Jak twierdzi Cambounet, Dark Messiah of Might & Magic koncentruje się na najbardziej ciemnej stronie uniwersum Might & Magic (kiedy Ubisoft przejął licencję, opisał ten świat ze

szczegółami w liczącym ponad 100 stron dokumencie – wewnętrznej, udostępnianej graczom tylko we fragmentach biblii M&M). Nic więc dziwnego, że bohater już na samym początku zostaje wpłątany w grę interesów dwóch frakcji, wrogo nastawionych do siebie gildii magii.

Jak zwykle w tego typu grach – trudno tu mówić o tym, by Dark Messiah był wyjątkowo oryginalny – wydarzy się coś, co zaburzy równowagę całego świata. A to, jaki będzie jego ostateczny los, zależy wyłącznie od gracza. Fanów uniwersum Might & Magic ucieszy na pewno, że fabuła Mrocznego Mesjasza będzie powiązana z historią opowiedzianą w Heroes of Might & Magic V, w obu pojawi się ten sam kluczowy dla całej opowieści artefakt.

Od FPS-ów Dark Messiah of Might & Magic zapożyczy strukturę rozgrywki – gra będzie się składać z zamkniętych poziomów, zestawionych ze sobą w określonej kolejności wyznaczonej przez fabułę. Nieliniowość ma być natomiast obecna w obrębie samych poziomów, a będzie się objawiać tym, że wiele sytuacji i problemów będzie można rozwiązać na dwa lub więcej sposobów – często dzięki elastycznemu modelowi fizyki przeniesionemu z Half-Life'a 2.

Podobna swoboda ma obejmować rozwój głównego bohatera gry. Co prawda, zaczyna on jako uczeń maga, ale w trakcie zabawy w dowolny sposób będzie można kształtować jego umiejętności. A taki początek ma tylko uzasadniać posiadaną przez niego podstawową

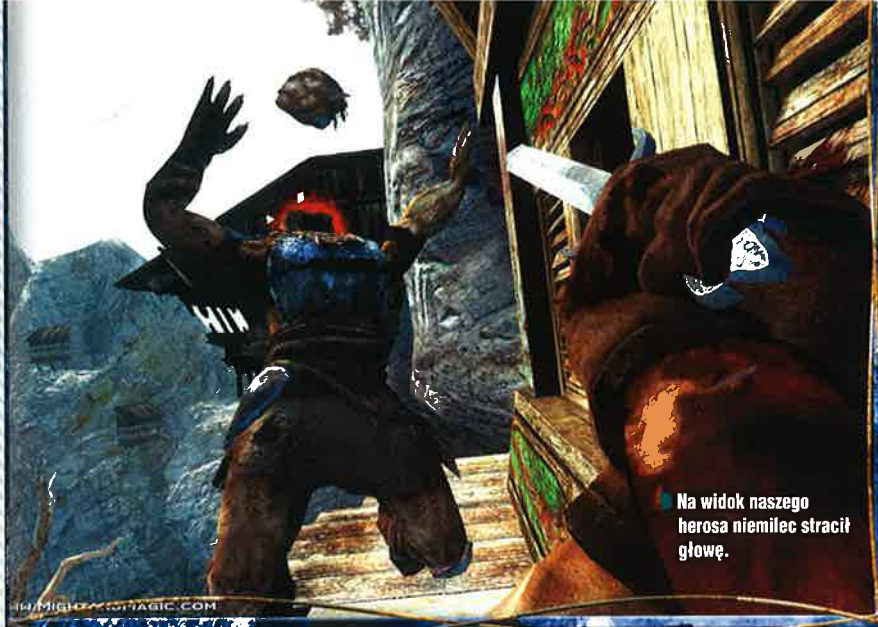


wą wiedzę z zakresu rzucania czarów. Twórcy gry wyróżniają trzy podstawowe obszary umiejętności, pokrywające się ogólnie z profesjami maga, wojownika i skrytobójcy; podkreślają jednak, że sposób, w jaki pokierujemy bohaterem, nie będzie ograniczał się do tych schematów.

Fantastyczna fizyka

Dark Messiah of Might & Magic ma co najmniej kilka silnych punktów, jednak na obecnym etapie najbardziej wyróżnia się model fizyki, na którym bazuje cały świat gry. Wszystko działa tu dokładnie tak jak powinno – popchnięty, wiszący u sufitu świecznik za-

Zie miu z oczu patrzy...



Na widok naszego herosa Niemilec stracił głowę.

czyna się bujać, oświetlając coraz to inne części pomieszczenia; zepchnięta z podwyższenia beczka spada na ziemię, by potoczyć się do najbliższej ściany. Model fizyki jednak służy tu nie tylko takim efektownym, ale nieistotnym sztuczkom, wpływa również na grywalność. Przewrócony słup pozwala wejść na umieszczoną wysoko na ścianie skalną półkę. Gdy gobliny kręcą się pod statua podtrzymywaną z trudem przez drewniane deski, dobrze wymierzony ognisty czar spali podpórkę i sprawi, że posąg przysięgnie stwory.

Na tym nie koniec. Gdy wiszącym nad przepaścią mostem ścigają cię orki, jeśli tylko

pierwszy dobiegniesz do jednego z jego końców, wystarczy machnąć mieczem, by przeciąć trzymające całość liny i posłać przeciwników w dół. Tu jednak uwagi – Al przeciwników jest na tyle przebiegłych, że mogą ci się odwdziżyć tym samym, a ta i inne podobne „pułapki” stają się obosiecznym mieczem.

Co ważne, model fizyki sprawia, że **wszystko to dzieje się naprawdę i w czasie rzeczywistym, za każdym razem nieco inaczej** – jeśli podobne sytuacje miały miejsce we wcześniejszych grach, zawsze wiązało się to ze skryptami i wyglądało tak samo. W Mrocznym Mesjaszu warunki, w jakich model fizyki „zadziała”, możesz stworzyć samodzielnie, np. rzucając lodowy czar na ziemię, co zmienia ją na krótko w ślizgawkę, na której niektórzy przeciwnicy wywiną malowniczo orka... orla. Ten sam czar trafiający w przeciwnika zmienia go w lodowy posąg, który można np. zepchnąć poza krawędź przepaści.

Magiczna magia

Oryginalne, bardzo pomysłowe podejście do magii wyróżni Dark Messiah of Might & Magic spośród innych gier fantasy. No bo czy można powiedzieć coś innego niż „łal!” na widok działania czaru, który miniaturyzuje przeciwników, tak by można ich było potem po prostu, bez litości, dosłownie zdeptać? (Można powiedzieć, że taki pomysł wykorzystano w DN3D – dop. Smuggler.)

Half-Life 2 w świecie fantasy

Zespół pracujący nad Dark Messiah of Might & Magic korzysta z engine'u Source, opracowanego przez Valve Software na potrzeby gry Half-Life 2. To rewelacyjny silniczek, nic więc dziwnego, że Arkane Studios korzysta ze wszystkich możliwości, jakie on daje – tym bardziej że dzięki temu Dark Messiah of Might & Magic pod wieloma względami przypomina Half-Life'a 2, tytuł doceniony zarówno przez graczy, jak i recenzentów. Największe podobieństwa to...

Model fizyki

Przy okazji premiery Half-Life'a 2 wiele mówiono o użytym w grze modelu fizyki, który jednak sensownie był tam wykorzystany ledwie w kilku miejscach. Dark Messiah of Might & Magic idzie dużo dalej – właściwie każdy poziom gry sprawia wrażenie środowiska, na które gracz może wpływać z pełnym poszanowaniem praw rządzących w rzeczywistości zachowaniem przedmiotów.

Animacje twarzy

Kolejnym chwalonym elementem Half-Life'a 2 były animacje mimiki napotykanych postaci – bardzo realistyczne, świetnie oddające stany emocjonalne wirtualnych ludzi. Ten sam system wykorzystany został również w Dark Messiah of Might & Magic.

Prezentacja fabuły

Świat Half-Life'a 2 okazał się tak atrakcyjny dla graczy także ze względu na specyficzny sposób przedstawiania fabuły – wszystkie wydarzenia obserwowali oni z punktu widzenia bohatera; nie było w grze animacji pokazujących akcję z innej perspektywy. Podobny zabieg zastosowano i w Mrocznym Mesjaszu.

Telekineza – Gravity Gun

Jedną z bardziej popularnych zabawek Half-Life'a 2 okazał się Gravity Gun, broń pozwalająca na odległość przenosić czy rzucać różnymi przedmiotami. Powraca on także w Dark Messiah of Might & Magic, tyle tylko, że pod postacią... czaru telekinezy.



Yollum robi wszystko, by zwrócić na siebie uwagę. To normalne u dzieci znanych rodziców...



A może użyć na nim noże? Al gdy to nie pomoże, to ucieknę na Pomorze, chyba że on mnie wcześniej zmoże...

Moc, magia i... akcja

Właściciele praw do uniwersum Might & Magic podejmowali do tej pory aż trzy próby wyjścia z tą licencją poza gry strategiczne i RPG. Niestety żadna nie okazała się udana...



Crusaders of Might & Magic (1999)
Gra akcji zrealizowana w konwencji TPP, do której dodano proste elementy zapożyczone z RPG-ów. Grę potoczyły ogromne poziomy, w których niewiele się działo, ledwie naszkicowana fabuła oraz brzydka grafika.



Legends of Might & Magic (2001)
Absolutny niewypał – próba stworzenia gry podobnej do Counter-Strike'a, tyle że osadzonej w świecie Might & Magic. Słaba graficznie, mało interesująca pod względem różnicowania klas postaci i map, zupełnie nieprzemysłana.



Warriors of Might & Magic (2001)
Szykowana na PC, ale ostatecznie wydana jedynie na PlayStation i PlayStation 2 gra akcji. Zdaje się, że trafiła na rynek nieukończona, bo poziomy zaludniała jedynie garstka przeciwników, a sterowanie pozostawiało wiele do życzenia.

Nawet czary najbardziej typowe dla gier fantasy są tu zrealizowane w sposób, jaki w równie dużej mierze czerpie tak z produkcji RPG, jak i FPS-ów. Ot, najprostsze, najbardziej standardowe zaklęcie, magiczny pocisk, wciąż jest tu czarem o niewielkiej mocy, jego przydatność jednak wzrasta dlatego, że można nim sterować od momentu rzucenia aż do chwili, w której trafia w cel.

Wrażenie robią nie tylko rzadko wcześniej spotykane (lub wręcz widziane po raz pierwszy) rozwiązania dotyczące samej magii, ale również to, jak czary są tu przedstawione na ekranie. Gdy rzucasz ognistą kulę, widzisz płonącą dłoń bohatera, a krawędzie ekranu zaczynają mienić się migającymi, płonącymi hieroglifami. Wybranie czaru lodowego sprawia, że ekran spowija cieniutka warstwa lodu, przez którą obserwujesz świat. Magia, która pozwala na widzenie w ciemności, przywodzi na myśl widok z okularów noktowizora – pokazane jest to jednak w taki

Mroczni Mesjasze Multi & Single

Podobnie jak w najnowszych dużych produkcjach z gatunku FPS, dwa oddzielne zespoły przygotowują tryb single i multi gry. Ostateczny kształt Dark Messiah of Might & Magic będzie wynikiem prac...

Arkane Studios

Francuskie studio kierowane przez Raphaela Colantonio. Na koncie ma tylko jedną produkcję, która jednak dobrze wroży Mrocznemu Mesjaszowi – studio przygotowało wcześniej grę Arx Fatalis, jeden z lepszych RPG-ów ostatnich lat, który nie zdobył należnej mu popularności tylko ze względu na brak właściwego dystrybutora.

Kuju Entertainment

Wybór studia odpowiedzialnego za tryb multi może budzić pewne obawy – Kuju Entertainment to zespół bardzo ceniony przez wydawców, takich jak Activision, THQ i Nintendo, który jednak żadnym dotychczasowym tytułem nie potwierdził tego zaufania. Ich najważniejsza PC-towa produkcja to nieudany shooter Warhammer 40,000 Fire Warrior, poza tym zespół zrobił trochę średnich gier na konsole. Na szczęście koncern Ubisoft znany jest z tego, że dzięki ścisłej kontroli potrafi zagwarantować odpowiednią jakość pracy wszystkich podległych mu zespołów.

sposób, że jeśli rzeczywiście w jakimś równoległym świecie istnieją czarodzieje, którzy korzystają z takich zaklęć, na pewno dokładnie taki efekt mają przed oczyma.

Smoka w teb!

Magia w Dark Messiah of Might & Magic jest bardzo efektowna, ale gracz... wcale nie musi z niej korzystać. System walki bronią białą rozbudowany jest tak, by gra trafiała także do zwolenników rozwiązań siłowych. Podczas walk sterujesz bohaterem korzystając zarówno z myszki, jak i z klawiatury, co pozwala na używanie kilku rodzajów ciosów o różnej mocy, skuteczności i „szybkości”. Twórcy gry poświęcają wiele uwagi temu, by animacje walki zawsze wyglądały właściwie. To o tyle trudne, że przeciwnicy występujący w grze są zróżnicowani, także jeśli chodzi o ich kształty i gabaryty – a przecież inaczej na cios mieczem reaguje mały stworek wielkości goblina, inaczej zaś wielki ork czy jakaś czteronożna potwórna bestia.

Podczas walki z potworami, szczególnie tymi największymi, korzystać będzie można nie tylko z magii i broni białej, ale również z in-

teraktywnych elementów świata gry. Zdanie „*enviroment is a weapon*”, czyli „otoczenie jest bronią” (tego typu hasła zawsze gorzej brzmią przetłumaczone na polski) – ma być zresztą wykorzystywane w działaniach promujących grę. Do przykładów podawanych wcześniej warto dodać jeszcze jeden. W pewnym momencie bohater trafia do wysokiej sali zwieńczonej kopułą, która nagle pęka, a do środka wpada ogromny smok.

Można próbować z nim walczyć magią i mieczem. Jest jednak i inna droga. Wystarczy cofnąć się do korytarza prowadzącego do sali i poczekać, aż smoczyśko wsunie do niego łeb. Wtedy trzeba już tylko pociągnąć za dźwignię zamykającą drzwi, one zaś spadając utną bestii łeb.

Światelko w mroku

O tym, że grze bliżej do zorientowanego na akcję FPS-a niż wypełnionego długimi dialogami RPG-a świadczy planowany tryb multiplayer. Podobnie jak w wielu strzelankach (Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty 2, Doom 3), za moduł przeznaczony dla wielu graczy odpowiada inna (ale też znana) grupa programistów – Kuju Entertainment. Podczas zabawy dla wielu graczy profesja sterowanej postaci będzie już konkretnie ustalona – do wyboru dostaniemy łucznika, skrytobójcę, rycerza, kapłankę oraz maga, ich umiejętności będą rosły z sesji na sesję.

Najważniejszym rodzajem rozgrywki w multiplayerze będzie kampania składająca się z pięciu połączonych ze

sobą map, dopiero zwycięstwo we wszystkich oznaczać będzie tryumf jednej ze stron.

Dark Messiah of Might & Magic łączy elementy, które powinny spodobać się zarówno fanom akcji, jak i miłośnikom gier RPG. Sprawia to jednak, że trudno przewidzieć, czy tytuł ten odniesie sukces, czy też okaże się kląpą – oba gatunki reprezentują przecież niemal całkowicie przeciwstawne rodzaje grywalności, a dotychczasowe próby osadzenia bardziej dynamicznej rozgrywki w świecie Might & Magic pokazują, że fani tego uniwersum niekoniecznie czekają na nie z otwartymi ramionami.

To, co zobaczyliśmy w siedzibie Ubisoftu, pozwala jednak mieć nadzieję, że choć Mesjasz ten jest Mroczny, jego przyszłość rysuje się w jasnych barwach. Czy tak jest w istocie, będziemy się mogli przekonać, przynajmniej częściowo, już w wakacje – na 5 lipca zapowiadane jest grywalne demo tej produkcji, które na pewno pojawi się na płytach CD-Action. (O dacie premiery póki co nie za wiele konkretnego wiadomo.) By tak się stało, użyjemy nawet mocy i magii... [CDA]

To krwawe, brutalne, mroczne fantasy.

■ Jeeeeeej, jakie on ma smutne spojrzenie...



Two words: ale grafa!

Gracze znają ich przede wszystkim z serii futurystycznych strategii Earth, nowy projekt krakowskiego studia Reality Pump to jednak action-RPG osadzony w świecie fantasy. Czy rodzi-memu Wiedźminowi wyrósł nieoczeki-wany konkurent?

Aby to sprawdzić, wybraliśmy się do siedziby studia mieszczącej się w odrestaurowanej kamienicy, niedaleko od ścisłego centrum Krakowa. To tutaj trzydziestoosobowy zespół pracuje nad grą Two Worlds, będącą w pewnym sensie spełnieniem wieloletnich ambicji Reality Pump.

Jak mówi Mirosław Dymek, szef zespołu pracującego nad tym tytułem, o wyprodukowaniu gry RPG myślało się tu od dawna. – Nie można całe życie robić strategii, dlatego cały czas myśleliśmy o grze reprezentującej jakiś inny gatunek. Prawie wszyscy gramy w RPG, dlatego chcieliśmy stworzyć właśnie coś w tym stylu. To wyszło już przy Polanach, mieliśmy przygotowanego RTS-a, a potem zaczęliśmy dodawać do niego coraz więcej elementów role-playing. Teraz, po premierze Earth 2160 mogliśmy zrealizować ten plan, znalazły się na to finanse i czas. Choć więc prace pełną parą ruszyły dopiero w minione wakacje, w rzeczywistości różne elementy Two Worlds powstawały nawet trzy lata temu. Dzięki temu gra będzie gotowa już na tegoroczne targi

Games Convention w Lipsku („u nas szybko się pracuje, szkoda czasu” – mówi Dymek).

Dwa światy

Skąd tytuł Two Worlds? Uniwersum, w jakim toczy się gra, podzielone jest na dwa poziomy – opalone przez siły mroku podziemia oraz powierzchnię, na której we względnie spokoju żyją ze sobą krasnoludy, ludzie i elfy. Taki stan rzeczy jest wynikiem dramatycznych wydarzeń z historii świata gry, wielkiej wojny bogów czterech ras, w której trzy bóstwa zawarły pakt przeciwko złemu, czczonemu przez orki Aziraalowi. Kiedy sprzymierzonym siłom udało się pokonać chaotycznego boga, jego ciało, uprzednio rozczłonkowane, złożone zostało w sekretnym miejscu, a w całej krainie zapanował spokój. Do chwili kiedy krasnoludzka wyprawa górnicza odkryła w górach pozornie zapomnianą przez czas i ludzi świątynię – okazało się, że kryje ona wskazówki prowadzące wprost do grobu Aziraala. To odkrycie dało początek ciągowi zdarzeń, które mogą doprowadzić do prawdziwego końca świata.

W te wydarzenia zaplątany jest bohater gry, młody łowca nagród, który wraz z siostrą i dwoma kompanami zostaje wysłany do miasteczka Thalbakin z pewną misją finansowaną przez Krasnoludzką Gildię Górniczą. Po

drodze cała kompania zatrzymuje się na obozowisku w niewielkiej, opuszczonej osadzie, tam zaś dochodzi do tragedii – by nie zdradzać zbyt wiele, wystarczy napisać, że towarzysze bohatera giną (czy raczej znikają), a on sam unika śmierci tylko i wyłącznie dzięki interwencji tajemniczego maga. Szukając zemsty, próbując dowiedzieć się, co dokładnie stało się z jego siostrą, bohater wyrusza w podróż, u kresu której przyjdzie mu zdecydować o losach całego świata. Jako że to gra action-RPG, czegoż innego można się było spodziewać?!

Moralne rozterki

Występująca w tytule Two Worlds dwójka pojawia się zresztą również w innych elementach gry. Cała fabuła będzie podzielona na obszerne rozdziały, a w każdym z nich gracz stanie w obliczu pewnej sytuacji konfliktowej, starcia dwóch frakcji, ras, a nawet bóstw. Na początku konflikt ten będzie dotyczył jednej osady, kolejny ma obejmować losy pewnego regionu świata gry, później wpłyniemy na całe przymierze ludzi, krasnoludów i elfów, by na końcu wdać się w wojny toczące między sobą przez bogów.

Dużo ma być też mniejszych wyborów – np. poproszony o szpiegowanie na rzecz jednej z gildii bohater może całą sprawę wygadać lub też wykonać zadanie. Wszystkie te decyzje będą wpływały na wygląd świata. Jeśli w jednym z kluczowych momentów gry postać kierowana przez gracza pomoże



Jest Gothicko bardzo...

Multi Worlds

Nowa gra Reality Pump wyposażona będzie w duży, równoprawny z trybem single moduł przeznaczony dla wielu graczy. Ma on wykorzystywać serwery Earth net, na których możliwe będzie przechowywanie postaci stworzonych przez graczy oraz umawianie na sesje za pośrednictwem chatu. W przeciwieństwie o trybu single, w którym bohater jest narzucony, w multi będzie można stworzyć własną postać określając jej rasę, profesję, a nawet wygląd. Multiplayer będzie bazował na różnego rodzaju misjach przygotowywanych dla graczy przez twórców – pozwoli to na rozgrywanie krótkich, emocjonujących sesji

...i Oblivionicznie.

TEMAT NUMERU TWO WORLDS

Konie

Świat Two Worlds wypełniony będzie nie tylko humanoidami (krasnoludami, elfami itd.) i potworami, ale również różnymi wierzchowcami (koniami i nie tylko). Będą one drogie, trudne do zdobycia i trzeba będzie o nie dbać – warto np. będzie zostawić konia w najbliższej gospodzie przed wejściem do podziemi, by nie ryzykować, że po powrocie na powierzchnię zamiast zwierzęcia znajdziemy tylko jego... szkielet. Wierzchowce służą będą nie tylko do przemieszczania się po świecie gry – po opanowaniu odpowiedniej umiejętności będzie można szyc strzałami z ich grzbietu, a także taranować przeciwników.

orkom napaść na bezbronną osadę (przecinając liny mostu zwodzonego), zostanie ona splądrowana i opuszczona, a kiedy później spotkasz uchodźców, będą oni do ciebie wrogo nastawieni – za to orki wręcz przeciwnie, zaczną ci sprzyjać. – Projektując fabułę chcieliśmy, by ten, kto gra, widział konsekwencje podejmowanych przez siebie decyzji w świecie – wyjaśnia Dymek. – Dlatego zadania, jakie przed nim stawiamy, to raczej poważne, istotne rzeczy, a nie standardowe questy w stylu: idź, uratuj córkę drwala.

Takie rozwiązanie sprawia, że w zależności od podejmowanych wyborów zmienia się oblicze świata Two Worlds, a co za tym idzie – także samej gry. Działania gracza cały czas

kłymłajdakiem a człowiekiem honoru znajduje się jeszcze wiele odcieni szarości – ostatecznie jednak wszystkie ścieżki prowadzą do jednego z dwóch zakończeń.

Bojowy taniec

Bogactwo świata gry i duża waga, jaką jej twórcy przywiązują do stworzenia wiarygodnej, niebanalnej historii, może zaskakiwać – we wszystkich zapowiedziach i materiałach prasowych Two Worlds podkreśla się, że jest to tytuł bardziej action niż RPG. I... tak jest

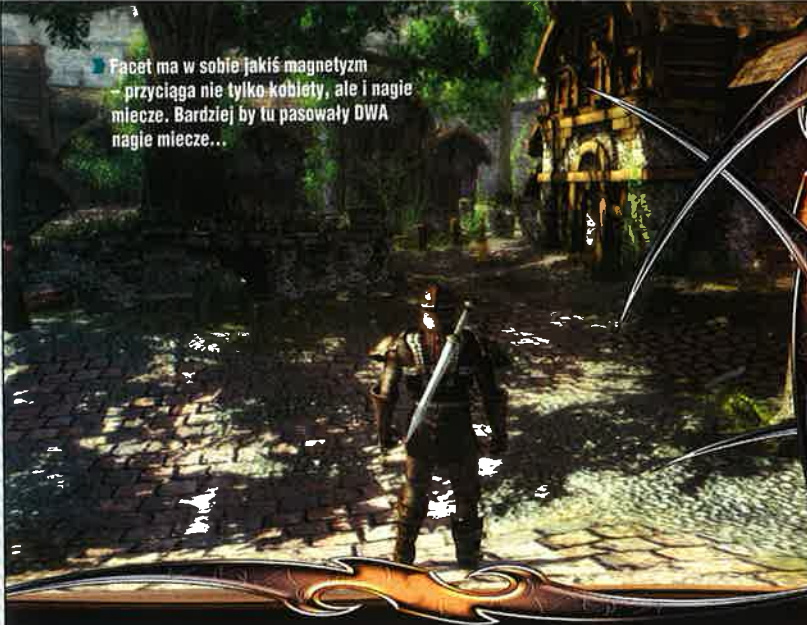
Cała rozbudowana fabuła oraz możliwość dokonywania wyborów moralnych stanowią jedynie smakowite tło do tego, co w grze najważniejsze – widowiskowych walk.

są oceniane przez rozbudowany system reputacji, który decyduje o tym, jak jest on postrzegany przez napotkane postacie. Każdej frakcji i gildii występującej w grze przypisano bowiem oddzielny wskaźnik reputacji bohatera, część z nich jest jawna, część ukryta, niektóre są ze sobą powiązane i np. pomagając jednej z gildii zyskujesz również w oczach członków innej gildii, sprzymierzonej z tą pierwszą. To system, w którym między zwy-

wistocie, a cała rozbudowana fabuła oraz możliwość dokonywania wyborów moralnych stanowią jedynie smakowite tło do tego, co w grze najważniejsze – widowiskowych walk z różnego sortu monstrami.

System walki zaprojektowano w tak pomyślny sposób, że nie wymaga on od graczy małej zręczności, a jednocześnie przedstawia wszystkie potyczki w bardzo efektowny, filmowy sposób. Jak działa? W lewym dolnym rogu ekranu znajduje się rozeta z ikonkami reprezentującymi pięć różnych technik walki

Facet ma w sobie jakiś magnetyzm
przyciąga nie tylko kobiety, ale i nagie
miecze. Bardziej by tu pasowały DWA
nagie miecze...



Two Worlds wykorzystuje wszystkie najnowsze technologie.

(zmieniają się wraz z aktywnymi rodzajami broni) i trzema czarami. Gdy na ekranie pojawi się przeciwnik, wystarczy raz go kliknąć, a następnie wybierać odpowiednie ikony (myszką lub klawiaturą) odpowiedzialne za różne rodzaje ataku.

To prosty, elegancki system, z którego oprowadzaniem nikt raczej nie będzie miał trudności – tymczasem mechanizmy, jakie go obsługują, są na tyle złożone, by wszystkie walki były emocjonujące, a lepsi gracze mogli bez trudu wykorzystać tajniki systemu. Broń występująca w grze podzielona jest na sześć rodzajów, każdy z nich najlepiej sprawdza się w innej sytuacji. Przeciwnicy kryjący się za tarczą są właściwie odporni na wszelkie ciosy, toporami można jednak wyrwać im ochronę z ręki. Pałki pozwalają na ogluszanie wrogów, kiedy jednak mają oni na głowie hełm, trzeba wymyślić inną taktykę. Do tego dochodzą ciosy krytyczne oraz specjalne (np. sygnalizacja piachem w twarz oponenta) oraz trzy rodzaje obrażeń (kłu-

te, cięte i tłuczone), na które przeciwnicy są w różnym stopniu odporni.

Czary i wyniki

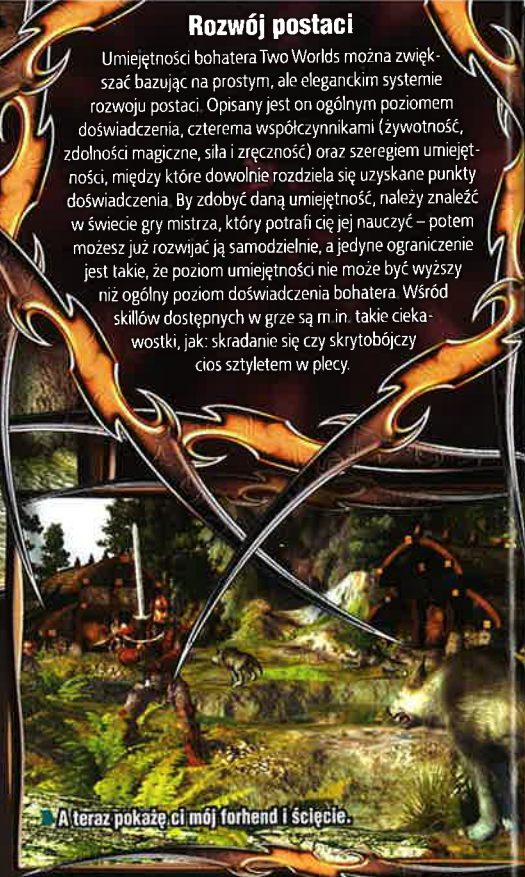
Two Worlds to gra, która niemal w całości złożona jest z elementów skonstruowanych podobnie jak w systemie walki – czytelnych z wierzchu, a podsztytymi skomplikowanymi mechanizmami, niewidocznymi dla użytkownika. Kolejny tego typu element to **system pułapek**. Kiedy poznasz odpowiednią umiejętność, będziesz mógł zakładać różnego rodzaju potrzaski i wyniki. Tu znów – rodzajów pułapek jest co najmniej kilka, jedne tylko powstrzymują przeciwnika w miejscu, inne dodatkowo zadają mu obrażenia, niektóre eksplodują, część jest jednorazowego użytku, z pozostałych można korzystać wielokrotnie... Każda pułapka ma swój „poziom skomplikowania”, równy z poziomem odpowiedniej umiejętności u postaci, którą ją ustawiała. Twój bohater może więc, jeśli tylko wyuczył się odpowiednio dobrze w sztuce stawiania potrzasków, rozbroić ją nie ryzykując przy tym utraty zdrowia.

Równie ciekawy jest zastosowany w grze **system magii**. Bazuje on na kartach znajdowanych przez bohatera w najciemniejszych zakamarkach świata gry. Wszystkie zaklęcia podzielone zostały na pięć szkół magii (magia ognia, wody, powietrza, ziemi plus nekromancja). Ich moc zależy od liczby posiadanych w inwentarzu kart z danym zaklęciem – jeśli masz ich kilka, czar będzie silniejszy, niż gdybyś miał ją tylko jedną. Jeśli z jakiegoś zaklęcia nie korzystasz, w każdej chwili możesz sprzedać niepotrzebne karty, a za zrobione w ten sposób pieniądze kupić takie, które będą ci bardziej przydatne.

Tak „elastyczna” magia pozwala lepiej reagować na zmiany zachodzące w świecie gry. Czar, z którego korzystałeś w jednym z rozdziałów, później może już być nieprzydatny, bo np. przeciwnicy podatni na działanie ognia znikli, a zamiast nich pojawiły się stwory odporne na ten żywioł – dzięki kartom zaklęć

Rozwój postaci

Umiejętności bohatera Two Worlds można zwiększać bazując na prostym, ale eleganckim systemie rozwoju postaci. Opisany jest on ogólnym poziomem doświadczenia, czterema współczynnikami (żywność, zdolności magiczne, siła i zręczność) oraz szeregiem umiejętności, między które dowolnie rozdzielić się uzyskane punkty doświadczenia. By zdobyć daną umiejętność, należy znaleźć w świecie gry mistrza, który potrafi cię jej nauczyć – potem możesz już rozwijać ją samodzielnie, a jedyne ograniczenie jest takie, że poziom umiejętności nie może być wyższy niż ogólny poziom doświadczenia bohatera. Wśród skillów dostępnych w grze są m.in. takie ciekawostki, jak: skradanie się czy skrytobójczy cios sztyłem w plecy.



A teraz pokażę ci mój forhend i ścięcie.

szybko będziesz mógł zmienić rodzaj używanych czarów.

Grafika lepsza niż...

Już na aktualnym etapie prac widać, że engine przygotowany przez Reality Pump bazuje na bardzo nowoczesnym kodzie. Świat gry wyczuje się na bieżąco, w trakcie przemierzania lokacji, a jego wygląd często się zmienia, tak by gracz mógł bez zaglądania do mapy zorientować się, w jakim regionie aktualnie się znajduje. **Two Worlds wykorzystuje wszystkie najnowsze technologie, w tym pixel shader 3.0 i HDR**, dzięki czemu zarówno to, co otacza bohatera, jak i postacie oraz ich mimika wyglądają równie dobrze jak w największych zachodnich produkcjach (np. Gothic 3, Elder Scrolls IV: Oblivion).

Największe jednak wrażenie w chwili obecnej robią **efekty pogodowe** – chmury zbierające się na niebie, mgła spowijająca cmentarz, promienie słoneczne przebijające się przez liście drzew. Przy Earth 2160 studio Reality Pump udowodniło, że świetnie radzi sobie z nawet najbardziej zaawansowanymi rozwiązaniami graficznymi, a Two Worlds potwierdza to bardzo dobitnie.

Niestety niewiele możemy obecnie napisać o oprawie audio – teoretycznie wszystkie dialogi będą mówione, a grze towarzyszyć ma rozbudowana ścieżka muzyczna i mnóstwo efektów dźwiękowych. Teraz jednak z głośników dobiegają jedynie odgłosy napotykaných bestii oraz – kiedy energia bohatera spada zbyt nisko – odgłos bijącego serca, a potem cmentarnych dźwięków.

Two Worlds zapowiada się... bardzo ciekawie. Skromnie, bez przechwalek, krakowski zespół szykuje grę action-RPG, która nie ustępuje najważniejszym nadchodzącym produkcjom w tym gatunku ani pod względem mechanizmów rozgrywkowych, ani oprawy – a w kilku punktach może je nawet przewyższąć. Polscy informatycy cieszą się opinią specjalistów należących do absolutnej światowej czołówki – czy już niedługo również dobrze będzie się mówić o rodzimych twórcach gier? [CDA]

Bo koń był za drogi...



Dark Messiah of Might & Magic i Two Worlds to nie jedyne zapowiedziane na ten rok gry z pogranicza akcji i RPG. Inne ciekawe produkcje to:

GOTHIC III

premiera: wrzesień 2006

Od dawna oczekiwana najnowsza część serii Gothic, która przy okazji tej odsłony ma wreszcie dołączyć do panteonu największych serii RPG. Gothic III na pewno koncentrował się będzie na dwóch elementach – żywiołowych walkach i rozbudowanej, nieliniowej fabule. Co prawda, premiera gry była już kilkakrotnie przesuwana, mamy jednak nadzieję, że trafi na rynek we wrześniu, zaraz po wakacjach – zgodnie z aktualnymi zapowiedziami.



BORDERZONE

premiera: brak określonej daty

Jedną z wielu produkcji zapowiadanych przez rosyjski koncern 1C – jak zwykle w przypadku tej marki może się okazać nieoczekiwanym przebojem lub... niewypałem, który przejdzie bez echa. Akcja przedstawiona będzie w konwencji TPP; gra ma przede wszystkim bazować na intensywnych, częstych pojedynkach z różnego rodzaju demonicznym talatajstwem. Bohaterem Borderzone ma być Olaf (takie imię mogli wymyślić tylko Rosjanie lub Skandynawowie), jeden z ostatnich ludzi, który ocalał się na planecie Terra – wiemy więc, że przynajmniej zawiązanie fabuły jest interesujące.



NEVEREND

premiera: II kwartał 2006

Coś pomiędzy grą RPG, przygodówką i zręcznościówką. Agavaen, bohaterka gry, upadła anioł z połamanymi skrzydłami, przemierza prerenderowane lokacje szukając... szczęścia. Oczywiście okaże się, że jedynym sposobem na jego znalezienie będzie uratowanie świata, ale to w grach action-RPG normalne. Walki zrealizowane są podobnie jak np. w serii Etherlords, tyle tylko, że podczas ich trwania gracz będzie musiał się wykazać nie tylko zmysłem taktycznym, ale również refleksem i zręcznością. Ciekawa produkcja, która może się okazać dużym zaskoczeniem.



THE ROOTS

premiera: IV kwartał 2006

Przygotowywana przez studio Tannhauser Gate na zamówienie czeskiej Cenęgi gra łącząca akcję przedstawioną w konwencji TPP z elementami typowymi dla gier RPG. Spośród konkurencji wyróżniać się będzie lekką, rysunkową grafiką i bajkowym, niezbyt mrocznym klimatem. Atutem gry ma być nowatorski system walki oraz wiele minigier urozmaicających rozgrywkę. W maju 2005 roku ukazała się wersja The Roots przeznaczona na platformę Nokia N-Gage, bardzo dobrze przyjęta przez graczy.



THE WITCHER

premiera: IV kwartał 2006

Polska produkcja aspirująca do czołówek gatunku action-RPG. Powstaje powoli, ale twórcy gry zapowiadają, że to tytuł, na który warto czekać – chwała się nieliniową fabułą i realistycznymi walkami, przy których wykorzystano zapis z sesji motion capture z udziałem mistrzów średniowiecznego fechtunku.



HELLGATE: LONDON

premiera: brak określonej daty

To będzie przeboj! Pierwsza gra Flagship Studios, zespołu założonego przez Billa Ropera i kilku innych byłych pracowników Blizzarda. Więcej pisaliśmy o niej w CD-Action 12/2005, teraz tylko krótkie przypomnienie. W grze tej stajesz oko w oko z demonami, które w alternatywnej rzeczywistości opanowały Londyn. Podobnie jak Dark Messiah of Might & Magic, łączy ona elementy FPS-a i RPG-a. Najprostszy opis – Diabło FPS.



MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

premiera: II kwartał 2006

Firmowana przez specjalistów od konsolowych hitów, koncern Namco, gra action-RPG wykorzystująca licencję popularnej gry karcianej. Pięć zapewniających różny styl rozgrywki profesji do wyboru, setki broni, zbroi i innych przedmiotów oraz najwięksi (gabarytami) przeciwnicy spotykani dotąd w grze tego gatunku to atuty, którymi Namco będzie się starało zdobyć graczy. Więcej – w zapowiedziach.

To miała być zwykła misja



DEPARTAMENT SIŁ ZBROJNYCH
JEDNOSTKI SPECJALNE



Kolumbia. Pola koki strzeżone przez najlepszych najemników, jakich można kupić. To miała być zwykła misja a przerodziła się w wojnę...

Wszystko zaczęło się bardzo spokojnie. Specjalne jednostki sił specjalnych niszczyły pola koki na wschód od Bogoty, kiedy ktoś otworzył do nich ogień z karabinów maszynowych. Armia natknęła się na strefę wpływów kartelu Bendictions, największego i najokrutniejszego w Kolumbii. Chwilę później rozpętało się piekło.

Jako Jack Jeffers, kapitan oddziałów specjalnych, dostałeś rozkaz wyeliminować narkotykowych bossów i zaprowadzić spokój w regionie. Znakomicie wyposażony w najnowocześniejszą broń staniesz oko w oko z przeważającymi siłami wroga, dysponującego czołgami, rakietami, a nawet siłami powietrznymi! Przemierzysz dzikie tereny kolumbijskiej dżungli, niebezpieczne bagna czy zdradzieckie wioski, by ostatecznie dotrzeć to siedziby kartelu i przeprowadzić czystkę na terenie wroga. **Musisz działać szybko, precyzyjnie i skutecznie. Nie możesz pozwolić, by ta bitwa przerodziła się w międzynarodowy konflikt.**



Dołącz do elitarnego oddziału jednostek specjalnych walczącego na terytorium wroga



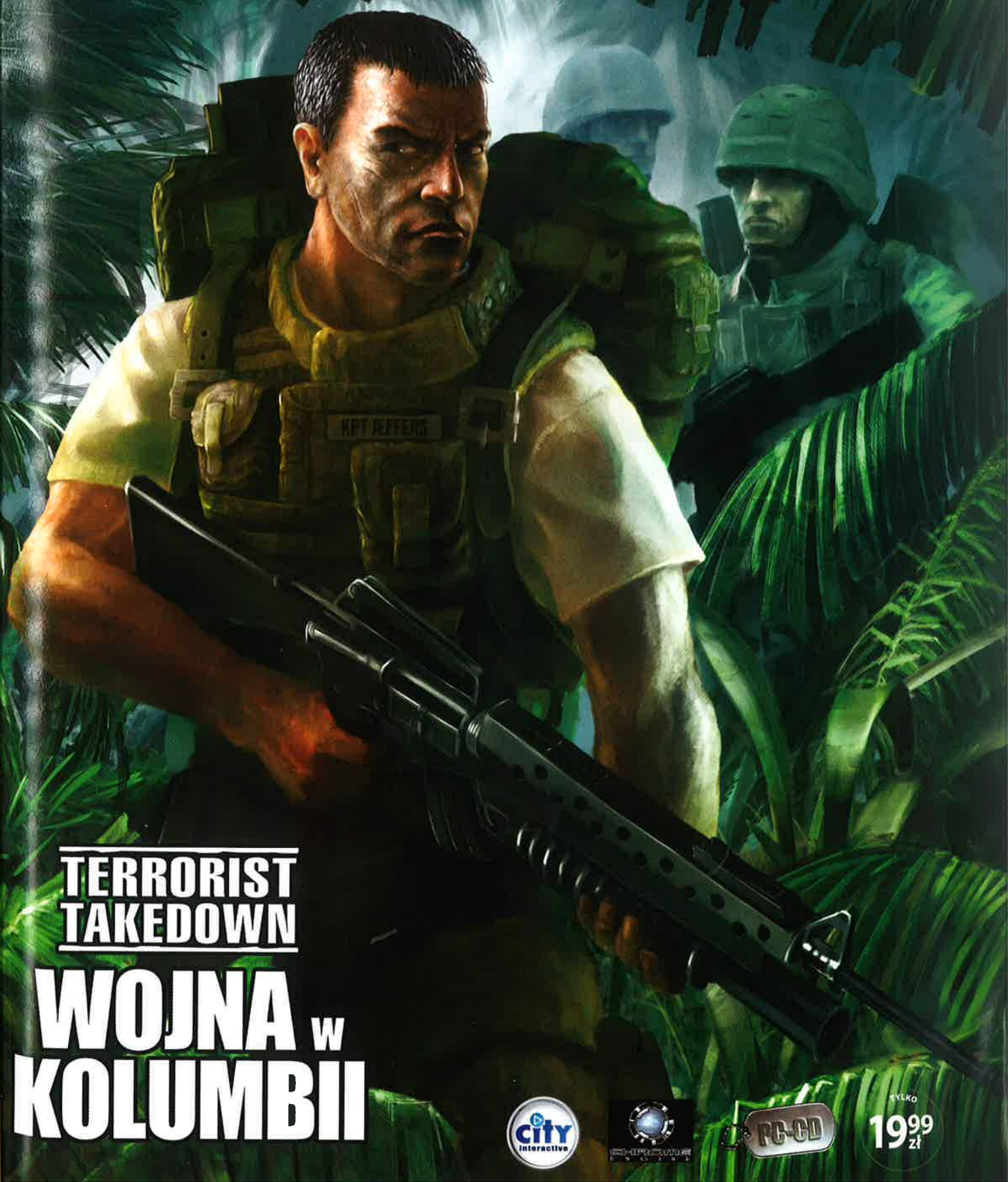
Rewelacyjna grafika doskonale oddająca klimat walki w dzikiej dżungli



Zdobądź przewagę nad wrogiem wykorzystując cechy charakterystyczne obszaru Twoich działań

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

a przerodziła się w wojnę...



**TERRORIST
TAKEDOWN**

**WOJNA w
KOLUMBII**



TYLKO
19⁹⁹
zł

FPS.....	2	Sim.....	1
RTS/strategie.....	2	TPP/akcja.....	7
Samochodówka.....	3	Polonizacja.....	1
Sport.....	1		

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 17 GIER

Hej! 17 gier, a wśród nich może nie aż tak wiele hitów, jak nam się na numer jubileuszowy marzyło – ale tak czy inaczej to dobry miesiąc dla graczy. Felleton wyjątkowo tylko jeden, bo musieliśmy zmieścić jeszcze jubileuszową ankietę. Ale za miesiąc wszystko wraca do normy...



Autor: Błażej Wiśniewski

Crashday

❖ **Od Allora:** Bardzo dobra samochodówka z minigunami, rakietami, wybuchami i kaskaderskimi popisami w roli głównej, a do tego sprzedawana po niezwykle atrakcyjnej cenie niecałych 20 złotych. To po prostu trzeba mieć, a jak nie wierzycie, odpalcie sobie demo!

- ❖ **gem:** Crashday nie zrukuje wam dnia, gwarantuję.
- ❖ **Smuggler:** Trzy słowa: fajne, tanie, grywalne.
- ❖ **Czarny Iwan:** Fajne i tanie. Polski Fiat 126p!
- ❖ **Qn'ik:** Pogromca Flatouta? Nie dla Kormace – wystylizowana fryzura może się zepsuć.
- ❖ **CormaC:** Ja ciebie zaraz czymś zepsuję...
- ❖ **Hut:** Nie odważysz się, nie będziesz chciał zburzyć grzywy.



Gatunek: samochodówka
Podobne do: Stunts/Destruction Derby
Wymagania: Win 2K/XP; procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB + shadery
Ocena: 8
Demo: 04/2006
Strona w CDA: 094

Dead to Rights II PL

❖ **Od CormaCa:** Klepska gra, przeciętna polonizacja. Niby mamy w roli tytułowej Pawła Wilczaka, ale raz, że nie zrobił on tu nic nadzwyczajnego, a dwa, że w polskie nagrania trzeba się wsłuchiwać, ponieważ oryginalne głosy nie zostały wycięte. Do tego cena trzykrotnie za wysoka.

- ❖ **Smuggler:** Zatem: dzięki, dzięki, dzięki. Nie skorzystam.
- ❖ **Mac Abra:** Czekam na spolszczenie jakiejś gry z Rysiem z „Klanu” w roli głównej. Najlepiej symulatora Chucka Norrisa.
- ❖ **Allor:** Z półobrotem w roli głównej!
- ❖ **eld:** Rychu mógłby zrobić Rocky'ego.

- Ponoć Sylwek kręci kolejną część.
- ❖ **Czarny Iwan:** Podobno film ma być s.f. Sły będzie walczył z własnym cieniem.
- ❖ **gem:** O Wilczaku mowa, a Wilczak tuż za rogiem 100 strony.
- ❖ **Qn'ik:** Uważam, że Cormace (wym. „kormacze”) jest zazdrosny – i stąd tak niska ocena.
- ❖ **CormaC:** Uważam, że nadal się z tobą nie umówię, więc darujmy sobie... eee... końskie zaloty.
- ❖ **Hut:** Qn'ik zapomnił dodać, że „Kormacze” wymawiamy z trochę przeciągniętym „a” i akcentem na „e”.



Gatunek: akcja
Podobne do: Dead to Rights, Max Payne
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP; procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5 [polonizacja]
Strona w CDA: 100

GTI Racing

❖ **Od Allora:** Ulepszone engine znany z Xpand Rally, rzeczywiste wozy (koncernu VW), niezły wygląd tras i dopracowana otoczka plus bardziej zręcznościowy model jazdy. Recepta dobra i mimo paru drobnych potknięć całość robi lepsze wrażenie niż choćby niedawno opisywany World Racing 2.

- ❖ **Smuggler:** Lubię golfy – i nosić, i jeździć nimi.
- ❖ **Mac Abra:** Ja wolę być wozony. Maybachem. Mówcie mi: Grzybek. (Byle nie „stary Grzybek”.)
- ❖ **gem:** A możemy „Ojcie Redaktorze”?
- ❖ **Mac Abra:** Czekaj, czekaj, będziesz jeszcze chodził jak Radiem sterowany...
- ❖ **Qn'ik:** Czyżby ktoś chciał zostać podgrzybkim?
- ❖ **Mac Abra:** Jeśli już, to maślakiem. Albo Muchomorkiem (Żwirerek był za gruby). Ale by muchy na mnie leciały...
- ❖ **Hut:** Gdybyś był Muchozmorkiem, to by uciekały.



Gatunek: samochodówka
Podobne do: World Racing 2, Xpand Rally
Wymagania: Win 2K/XP; procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB + shadery
Ocena: 7+
Strona w CDA: 072

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Od gema: Przyznaję – tak naprawdę wcale nie wierzyłem, że się uda i The Battle for Middle-earth II będzie czymś więcej niż „jedynką deluxe”. Tymczasem to jedna z najlepszych strategii w czasie rzeczywistym w całej historii tego gatunku i BfMe2 podobać się będzie wszystkim i każdemu! I jeszcze jedno – tryb War of the Ring – jeden, by wszystkimi rządzić!

- Smuggler:** Ech, użyję tu do bólu wyświechtanego „Powrót króla”! Triumfalny powrót!
- Allor:** Dobra, dobra, wcale nie taki znowu triumfalny, bo aż tak wysokiego entuzjazmu Gema nie podzielam... A patrząc na pojawiające się w Necie recenzje, nie jestem jedynym, który prócz zalet ujrzał również kilka baboli...
- Mac Abra:** No cóż, może drugi raz będzie lepszy?
- Qn'lk:** Elfy nie były stylizowane u Cezara (salon fryzjerski obok nas, o szczegóły pytaicie Kormacze), więc kilka ocen w dół. (* Czy tylko mnie się zdarza często przekłuwaturnie, że pisząc to słowo trafia w „d” zamiast w „f”?)
- Czarny Iwan:** Dziewięć bym dał, ale znak jakości? Może od razu Virtuti Militari?
- Hut:** I kartki na mięso.



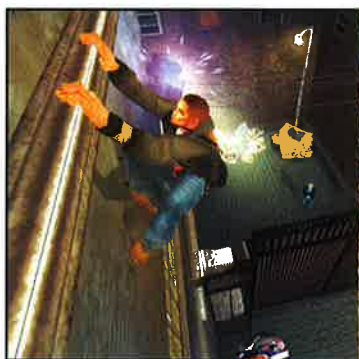
Gatunek: RTS
Podobne do: LotR: BfMe, C&C: Generals
Wymagania: Win XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9+ i znak jakości
Demo: DVD 04/06
Strona w CDA: 062

Marc Ecko's Getting Up

Od Huta: Bardzo porządna produkcja! Jest tu trochę z GTA: San Andreas (głównie klimat), jest trochę z Księcia Persji, jest trochę z dowolnej trójwymiarowej bijatyki – a wszystko to składa się na grę traktującą o... graffiti. Jeden z ciekawszych, bardziej oryginalnych tytułów ostatnich miesięcy – spora niespodzianka od Atari.

- eld:** Jojo, ziomasy! A już na poważnie to nie wiem, czym tu się jarać?
- Smuggler:** A zagraj, się przekonasz, ziooom.
- Mac Abra:** Z całym szacunkiem, jednak mi bardziej podobały się walki niż „mazanie”. Ale ja jestem stary zgred, do tego źle uwarunkowany, bo mi właśnie „pomaziali” świeżo odpicowany blok. Trzech dni nie wytrzymał bez „mazów”. :/
- Allor:** To się cieszy, że jeszcze w środku masz jako tako, bo u mnie niestety zaczyna się robić wiocha... ech, niewyżyci artyści od siedmiu rzyci...
- Qn'lk:** Nie doceniacie prawdziwej sztuki. Ignoranci, dzikusy!
- Smuggler:** Tja, a sam to kupuje mieszkanie nie na rynku wtórnym, tylko nowkę „bo nie lubię, jak jest wokół brudno i staro”.
- Czarny Iwan:** Spraje mi się skończyły.
- gem:** Content Under Pressure – chodzi o zawartość gatek „ulicznego artysty” uciekającego przed policją?

Gatunek: akcja
Podobne do: Prince of Persia: Dwa Trony, Tomb Raider: Legend
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB (z obsługą T&L)
Ocena: 8+
Strona w CDA: 066



Cormac

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Bodajże na rozmowie z MacAbra w sprawie ewentualnej współpracy (III kwartał 2001). Poprosiłem wtedy o jakiś egzemplarz, żebym mógł w końcu dokładnie pismo obejrzeć. Nie wiem, czy wcześniej w ogóle kiedykolwiek miałem je w ręce. Jak to było możliwe? Nie wiem, nie pytaicie.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Zapowiedź Praetorians w numerze 13/2001. Z początku falstart, bo tekst wrócił do mnie do poprawki (później zdarzyło się to już chyba tylko raz – pierwszy kubek zimnej wody był na tyle skuteczny, że zacząłem poważniej podchodzić do sprawy). W tymże numerze pojawiła się też druga moja zapowiedź – Primitive Wars. Jakiś redakcyjny „alkoholochlik” okaleczył mi już pierwsze zdanie tego tekstu, tworząc potworka. Kiedy teraz czytam te wczesne artykuły, widzę, ile się od tego czasu nauczyłem.

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Trudno powiedzieć. Sporo pochwał zebrałem za recenzję Gothica 2. Wtedy też mi się wydawało, że jest doskonała, ale gdy niedawno przeczytałem tekst ponownie, już nie wydał mi się tak wspaniały (chyba dobry znak – jest jakiś postęp). Recenzja ta wywołała też małą burzę na forum GOL – ktoś tam zarzucił mi, że w grę nie grałem, a recenzowałem ją na podstawie screenów i zapowiedzi.

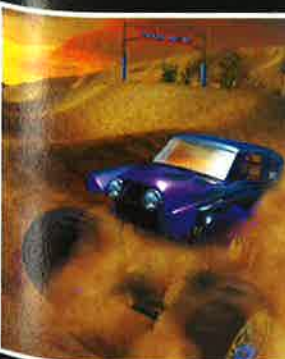
4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Byłem grzecznym uczniem, który zaczytywał się pismami o grach i kombinował, jak by się tu zacząć w tego typu redakcji. Na rozpoczęcie się czekałem już potem tylko 3 lata. Zastanawiałem się też, czy nie związać przyszłości z programowaniem, ale to akurat mi przeszło (i dobrze, bo z moją awersją do przedmiotów ścisłych miałbym na Polibudzie ciężko).

MX vs. ATV Unleashed

Od Allora: Mocno urozmaicone wyścigi quadami, motocyklami, „wielkimi stopami”, helikopterami, dwupłatowcami... Serio – choć gra koncentruje się na dwóch pierwszych typach pojazdów, z pozostałymi też się tutaj zetkniesz. Ważniejszy jest jednak przyjemny, choć niezbyt realistyczny, model jazdy oraz spora grywalność, która sprawia, że mimo drobnych niedociągnięć jest to najlepsza tego typu gra na PC. Tyle tylko, że póki co polskiego dystrybutora brak...

- Smuggler:** Crashday jest lepszy, ale i w toto można pograć.
- MacAbra:** Na szczęście „można” nie znaczy „trzeba”...
- eld:** Nie za dużo tych pojazdów? Co to, casting do nowego Bonda?
- gem:** Marny klon marnej konsolówki. INSANE wciąż najlepsze, jeśli chodzi o ściganie się w trudnym terenie.
- Hut:** O! To był klasyk!
- Czarny Iwan:** Ale nie można ścigać się skuterami śnieżnymi. I wszystko o tej grze. Dno. :)



Gatunek: motocyklówka
Podobne do: poprzednich MX-ów i ATV-ek
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7+
Demo: CD/DVD 04/06
Strona w CDA: 090

Allor

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Zaczęło się od jakiegoś kiosku w pobliżu domu, w którym wypatrzyłem czasopismo o grach na PC z dołączoną płytą CD. To było CD-Action, numer bodajże drugi. Teksty nie umywały się (jeszcze) do kultowego wtedy „Secret Service”, ale te demo i bonusy sprawiły, że od tamtego momentu stałem się stałym czytelnikiem i odpalaczem.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Tak w zasadzie to recenzja Betrayal in Antara, choć chwilę później było Incubation (mój drugi tekst), które wspominam znacznie lepiej. Przy BiA byłem bowiem jeszcze tak spięty samym faktem pisania do CD-Action, że myśli nieco mi się płątały...

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

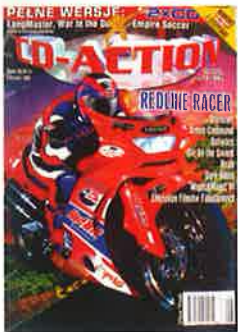
Z tego, który dopiero powstanie – spoczywanie na laurach nikomu jeszcze na zdrowie nie wyszło.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Studentem fizyki komputerowej (czyli teoretycznej, ale z dodaną informatyką) na Uniwersytecie Wrocławskim odpoczywającym po trudach sesji. Najpewniej jeżdżąc na rowerze, bo to właśnie – do czasu odbycia krótkiego, ale bardzo kształcącego, kursu z nauki latania nad maskami samochodów – najbardziej lubiłem robić.

RETRO-ACTION

CDA 06/98



CDA 06/98 – 114 stron, 2 CD, 90 000 nakładu, dwie pełne gry: War in the Gulf oraz Empire Soccer. We wstępniku pierwsze grupowe zdjęcie redakcji, 13 początkowych stron to tradycyjnie opis użytków. 8 zapowiedzi, w tym słynny Descent (vide Redakcja-Story w Tipomaniaku), Blood 2 i polska Exterminacja.

Zajrzyjmy do newsów – sporo się dzieje! Intel ogłasza, że wypuszcza nowe, szybsze wersje PII – taktowne zegarem 350 i 400 MHz! LucasArts pracuje nad nową gwiazdnową strategią: SW: Force Commander. Ma się pojawić Asteroids w wersji 3D. Activision zapowiada Civilization '99 i Interstate '82. Looking Glass zmienia nazwę gry, nad którą właśnie pracuje. The Dark Project nazywać się odtąd będzie... THIEF: The Dark Project. RedOrb zapowiada remake Prince of Persia – naturalnie w 3D. (Gra powstała – była do kitu, ale przypomniała o Księciu, co zaowocowało parę lat później.) Najnowszy akcelerator grafiki bazujący na Voodoo 2 (aż 12 MB RAM) kosztuje zaledwie 330\$! Win 98 ma się ukazać już w czerwcu tego roku! (Warto przypomnieć, że podczas pierwszej publicznej demonstracji system... zawiesił się. Ale było radości...) Sierra zapowiada m.in. Half-Life'a, Gabriel Knighta 3, Caesara 3 i Homeworl'a. Tę ostatnią zdefiniowano jako „hybrydę symulacji walk w kosmosie i strategii, w rewelacyjnej oprawie graficznej”. I, co dziwne, nie przesadzono. Starcraft już

w pierwszym tygodniu sprzedaży dostał się na szczyt listy przebojów. A propos list.

Na świecie ogólnie rządzi Tomb Raider przed Tekken 2. Wśród gier PC – jak już wiecie – Starcraft, przed TR 2 i Championship Managerem 97/98. W Polsce Quake 2, przed GTA, Battlezone'em, TR 2 i ToCA.

29 recenzowanych gier (w tym nie tylko aż 5 symulacji maszyn bojowych, ale dwie spośród z nich to symulatory czołgów – teraz to już po prostu niemożliwe... A troszkę szkoda.)

A wśród gier sporo atrakcyjnych kasków: od Star Wars: Rebellion (recenzent się krzywił i dał zaledwie 5/10!), poprzez polskie Reah (pierwsza nasza gra, która odniosła jakiś wymierny sukces na Zachodzie) czy Might & Magic VI (9/10) oraz Dark Omen (9/10). Ale najgłośniejszą grą numeru był bez wątpienia słynny Starcraft (Allor dał zaledwie 8/10 – no, no, no! Jak mógł?!).

A dalej już standardowo: Scena Komputerowa, Pomocna Dłoń, Królestwo Chaosu, Action Redaction, testy sprzętu, opisy starych, ale wówczas jarych gier (kto pamięta tytuły: Afterlife, Toonstruck, Screamer 2 i... Broken Sword?). Jest jeszcze wywiad z twórcą gry Armor Command, poradniki do Seven Kingdoms i Postala, tipsy. I jeszcze reklama świętującego pierwsze urodziny „Kawaii”...

Gem.ini

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Mieszkałem drzwi w drzwi z Lordem Y (abstynentem). Razu jednego roku pańskiego 1996 przyszedł pokazać swoje nazwisko w stopce redakcyjnej jakiegoś nowego „gazety o grach”. Czulem się autentycznie dumny przez powinowactwo (nawet jeśli w tamtych czasach liczył się tylko „Secret Service”). Lord „gazetę” zostawił, poczytałem i... spodobało mi się na tyle, że kiedy powiedział, że w redakcji potrzebują ludzi, zaryzykowałem i... tak już zostało – ryzykuję zdrowie co miesiąc. :)

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Zdaje się, recenzja jakiegoś programu użytkowego. Nic dziwnego, biorąc pod uwagę fakt, że pisałem wcześniej do „PC

Shareware” pod czujnym okiem najbardziej wymagającego redaktora naczelnego wszech czasów – Panbos-manjana.

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Dobre ponoć były te o Bloodlines. Aż dwa, jak na ponad 8 lat pisania – świetny stosunek. :)

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Jeśli to był ciepły kwiecień – grałem w kosza. Jeśli zimny – grałem na komputerze. Niezależnie od aury – dużo czytałem. Chodziłem do szkoły i na piwo. Spałem. Oddychałem. Dużo rzeczy, okazuje się, robiłem...

Nocna Straż (Night Watch)



Gatunek: RPG-strategia turowa
Podobne do: Silent Storm, Fallout: BoS
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Demo: DVD 04/06
Strona w CDA: 080

➤ **Od Colidora:** Nie jest tragicznie, aczkolwiek można to było zrobić lepiej. Niewykorzystany potencjał razi w oczy. I niestety gra sprowadza się do zasady: wejdź na planszę, wybij wszystkich przeciwników, obejrzyj przerywnik, ruszaj na następną planszę. Multum walki, minimalne ślady RPG, Odrobinię monotonne.

➤ **Mac Abra:** Zdecydowanie książka jest lepsza, choć i ona niewybitna. Ale czyta się naprawdę lekko i radośnie, czego o graniu w tę grę powiedzieć nie mogę.

➤ **eld:** Widziałem grę i powiem szczerze – ocena jest zawyżona o jakieś trzy punkty.

➤ **gem:** Nie zgodzę się – Night Watch po niedawnej Hammer & Sickle zdaje się cudem ziszczonym i snem spełnionym. A serio – żal, że Nival tak łatwo rozminia S2 na drobne...

➤ **Alkoholochlik:** Muminki, nasze muminki, zjadają białe śnieżynki.

➤ **Allor:** A pewnie jeszcze niejedna gra na tym engine'ie powstanie – tyle dobrze, że chociaż nie noszą znaczką S2...

➤ **Czarny Iwan:** I powiedzcie mi, jaki wzór chemiczny ma euforia Colidora? Też bym jej sobie trochę w tygielku wysmażył.

➤ **Hut:** Uważaj, za to można pójść do więzienia.

Onimusha 3: Demon Siege



Gatunek: action adventure
Podobne do: Resident Evil, Dino Crisis
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: DVD/CD 03/06
Strona w CDA: 076

➤ **Od Huta:** Jedna z bardziej znanych serii w historii gier komputerowych (pod względem sprzedaży to podobno 9 marka w Europie!) trafia na PC. Zmian w stosunku do wersji konsolowej nie ma – z wyjątkiem podwyższonej rozdzielczości – przez co trudno nie zauważyć, że gra się nieco zestarzała. Ale i tak mogę ją polecić – ma styl, którego typowym PC-towym produkcjom często brakuje.

➤ **Smuggler:** Smakowita siekanina w orientalnym sosie, o smaczku konsolowym.

➤ **Mac Abra:** Aż do bólu nadgarstka. O ile się ma pad i coś, co łapie shadery 2.0 lub wyżej.

➤ **gem:** Prymitywne. Ale niezłe. Koniec. W grze udział wzięli: milion demonów i Jean „Leon” Reno.

➤ **Allor:** Wygląda tak samo, gada tak samo, więc jeśli nie lubisz demonów tudzież nie masz pada, puść sobie „Zawodowca”.

➤ **Czarny Iwan:** Klimat tak, ale że się zestarzała, to jednak widać wyraźnie. Jeśli masz czułe oko na takie sprawy, będą gałki pobolewać.

Rainbow Six: Lockdown

GAME
WALKER

➤ **Od Pepina Krootkiego:** Czasem myślę sobie, że moje zadanie w redakcji sprowadza się do recenzowania kaszan. Z niecierpliwością czekałem przeto na Lockdown, żeby poderwać sobie straty i nareszcie zrecenzować dobrą gierkę. Któż mógł jednak przewidzieć, że okaże się on największą kaszaną ostatnich miesięcy? Lockdown nie jest wprawdzie aż tak zły, że można by za jego pomocą przesłuchiwać więźniów w bazie Guantanamo, lecz i tak granie w niego to istna orka na ugorze.

➤ **Mac Abra:** Czyż nie dobija się koni...?

➤ **Smuggler:** A taki ładny cykl był...

➤ **eld:** Uroniłbym tęgę, gdybym kiedykolwiek wcześniej interesował się tym cyklem. Na szczęście nigdy mnie Rainbow Six nie podniecało.

➤ **gem:** Przykład źle pojętej innowacyjności. Nowości, jakie wprowadza Lockdown do R6 – liniowość, ograniczenia, bezsens.

➤ **Czarny Iwan:** Oj, jak życie moich rybek w akwarium.

➤ **Hut:** Oby tylko nie przenieśli tej samej filozofii na nowego Ghost Recona, bo będzie słabo.

➤ **Allor:** A tu się z „przedpiścą” nie zgodzę, bo trudno 500 sztuk amunicji do karabinu i pistolet z własną fabryczką pocisków nazwać ograniczeniem – przecież poprzednio były to jakieś chore symulatory oddziałów specjalnych, a teraz mamy superstrzelankę!

(ironia mode off)



Qn'ik

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Wrzesień 1996. Właśnie wtedy kupiłem PC-ta, a sąsiad polecił mi CDA jako dobre źródło programów i dem.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Oczywiście wstydlivy, gdyż niezwykle słaby. Ale niech tam: recenzja fikcyjnej gry w Na Luzie.

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Zawsze jestem zadowolony, jeśli ktoś mówi, że podobało mu się to, co napisałem.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Uczniem podstawówki.

Rugby 06

Gatunek: sim
Podobne do: Rugby 2005, Rugby Challenge 06
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 079

➤ **Od Huta:** Żaluję, że nie jestem prawdziwym fanem rugby, takim z napięciem śledzącym rozgrywki tego sportu – wtedy Rugby 06 spodobałoby mi się jeszcze bardziej. Cieszy fakt, że EA Sports już po raz drugi bierze się na poważnie – a nie jak wcześniej na zasadzie „byleby było” – za symulację rugby.

➤ **eld:** Rugby... piękny sport, choć nie tak piękny jak baseball. Albo tak podniecający jak łyżwiarstwo figurowe panów.

➤ **Smuggler:** Wyszło sztydło z worka i preferencje Elda... A co do gry – podnieca mnie ona jeszcze mniej niż piłkarskie menedżery i cykl FIFA. A te nie podniecały mnie wcale.

➤ **Qn'ik:** Balet spokojnych ciał, wielkie muskuły, brudne spodnie... Nie, to nie jest godne Cormace.

➤ **CormaC:** Gwoli wyjaśnienia: Qniu od tygodnia nie może przeboleć, że JA mam włosy, które mogą sobie układać, jak zechcę.

➤ **Mac Abra:** Neeext!

➤ **gem:** Rugby – nie-jajogłowi tłukący się po jajach o jajo.

➤ **Allor:** Ten to dopiero potrafi całą głębię tego męskiego sportu sprowadzić do swojego poziomu...

➤ **Czarny Iwan:** Eld, pożycz mi kilka nagrań „figurowego panów” dla siostry. Też lubi oglądać, heh.

Campari

1. Twój pierwszy raz z CDA? J

Uuu... :) To było jeszcze w szkole podstawowej... Kiedy CDA miało konkurencję i liczyło sobie dosłownie kilka lat(ek)!

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Sierpień 2001 i od razu hurtowo 4-5 zapowiedzi.

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Jestem zadowolony z grupy tekstów – felietonów oekologowych nt. Google, Allegro, Gadu-Gadu, Katedry, Sztuki spadania itd., itp.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

W kwietniu 1996 uczęszczałem na zajęcia

do szkoły podstawowej oraz rozwijałem talenta muzyczne, grając na gitarze i pianinie. Od czasu do czasu wsiadałem w „17” i jechałem do aroypopularnego wtedy kina Warszawa. :-)

Czarny Iwan

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Równy z pierwszym numerem. A napędu CD jeszcze nie miałem.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Lepiej przemilczę. Każde zdanie zmieniałem po pięć razy. I wyszło nie wiadomo co. :)

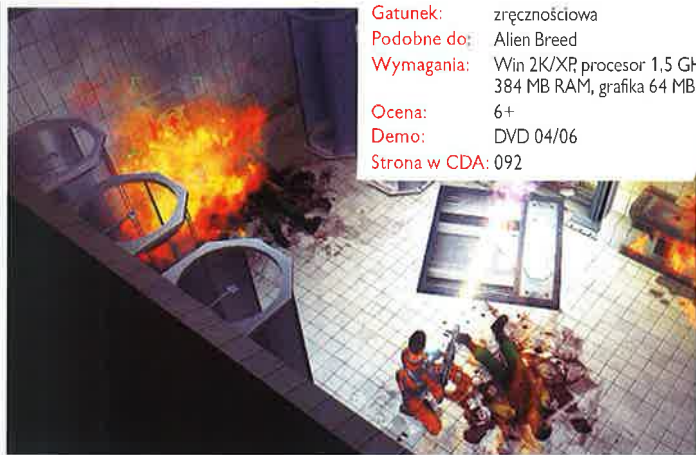
3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

A powiem wam, że na liczniku mam coś ponad... 1200 (nie tylko do CDA, bo i PCF, Action Plus itd.). Pierwszego miejsca bym nie przyznał.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Szykowałem się do zawrotnej kariery w CDA i oczami wyobraźni widziałem już te setki tysięcy złotych na koncie. I były. Przed denominacją.

Shadowgrounds



Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Alien Breed
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Demo: DVD 04/06
Strona w CDA: 092

➤ **Od Qn'ika:** W zamierzeniach powrót do starej grywalności podany w oprawie z 2006 roku. W praktyce, ze względu na słabsze tempo rozgrywki niż w prekursorach, klasyczne tytuły są jednak lepsze.

➤ **Smuggler:** Po co taka sobie podróbka, jak można pograć w stary-ale-jary-oryginał?

➤ **Allor:** Bo to nowe, lepsze, no i można ponownie wydać trochę grosza...

➤ **eld:** Zawsze oryginał jest lepszy. I bardziej oryginalny.

➤ **Qn'ik:** [klap, klap, klap]

➤ **Mac Abra:** Diablo oryginalna refleksja, Eldzie. :P A propos – wolałbym raczej stare Diablo 2 niż nowe Shadowgrounds, gdyby mi dano taki wybór.

➤ **gem:** A ja uważam, że Shadowgrounds to diablo dobra zręcznościówka. Klimatu zaś pozazdrościć by mógł jej nawet DOOM 3 i FEAR.

➤ **Smuggler:** I ma grafikę lepszą od Descenta? A nie, to nie ta firma...

➤ **Hut:** Grafikę może nie, ale za to tory są bardziej urozmaicone niż w ToCA.

➤ **Czarny Iwan:** Myślałem, że pogram parę minut i tradycyjnie zasnę. Nie dało się. Gra z każdym kolejnym leveliem robi się lepsza i ciekawsza. Kawał dobrej roboty.

E. Siekiera

1. Twój pierwszy raz z CDA? :)

Dokładnie nie pamiętam. CDA dojrzałem na kioskowej witrynie gdzieś w okolicach 10 numeru. I tak to się toczy do dziś.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

„Groza z monitora”, 06/2003.

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Może to zabrzmieć nieskromnie, ale ze wszystkich, które dotyczą serii Silent Hill. Recka Fahrenheita chyba również całkiem zgrabnie mi wyszła.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Nie mam pojęcia, co robiłem akurat w kwietniu 96. To były pierwsze lata liceum, a wtedy robiło się wiele dziwnych rzeczy. :)

EGM

1. Twój pierwszy raz z CDA?

W 1997 zaraz po powodzi... Dwa nieszczęścia, jedno po drugim. Do dziś się nie mogę podźwignąć.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Recenzja jakiejś gry, ale jakiej? Ni cholery już nie pamiętam... Domniemywam, że to przygodówka pewnie była, bo co innego?

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Recenzja Syberii 2. Czemu? Bo gra wywarła na mnie silne wrażenie i udało mi się to precyzyjnie odtworzyć w tekście. Bo na tym przecież polega recenzja...

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Byłem nauczycielem w Zespole Szkół Elektro-nicznych, Prestiżowa, dobrze płatna fucha... I co mnie podkuśilo, żeby skumać się z CDA?!

SLip

1. Twój pierwszy raz z CDA? :)

Numer z Shogo w pełnej wersji i wielkim znacznikiem Q3 na okładce. Mimo że byłem wtedy zagorzałym fanem śp. ŚGK, to i tak nie mogłem się oprzeć takiemu zestawieniu. Gdy kupiłem ten numer, postanowiłem sprawdzić, co też w tym CDA wypisują i tak już zostało do dziś.

Shrek Super Slam



Gatunek: akcja
Podobne do: właściwie nie ma konkurencji
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 084

➤ **Od Huta:** Całkiem fajne – bohaterowie Shreka naparżają się po pyskach. Nie wiem, jak wpłynie to na psychikę najmłodszych, ale mi akurat nawet się podobało. Co nie zmienia faktu, że po 2-3 godzinach urok mija i nie chcesz już „slamować” z zielonym ogrem i jego funflami.

➤ **Mac Abra:** Ja w ogóle nie chcę slamować z ogrem.

➤ **gem:** Nie miałbym natomiast nic przeciwko slamowaniu z Fioną i Czerwonym Kapturkiem.

➤ **Smuggler:** Czekamy teraz, aż jacyś mądrzy panowie zabronią dystrybucji tej gry, bo deprawujeariatwę.

➤ **eld:** U mnie gra ta dojrzewa. Jak skończę grać w WoW (OSTATNI TYDZIEŃ!), dam Filipowi do pogrania. Na razie wolę mieć wolny komp.

➤ **Allor:** Ostatni tydzień Elda w miarę normalnego, później będzie Eld na głodzie, a to może być gorsze od Ogra z Osłem kotłującymi się z Kapturkiem i Babcią!

➤ **Czarny Iwan:** Jakoś znudziło mi się już po godzinie. Po tym zielonym gościu i tak niewiele widać, nawet jakby mu przymalować ciężarówką z telewizorami z ChRL na pace.

Smuggler

1. Twój pierwszy raz z CDA? :)

W pracy znajomy rzucił mi na biurko pierwszy albo drugi numer i powiedział „to jest to pismo, o którym ci mówiłem”. Popatrzyłem – wyglądało cienko, w przenośni i dosłownie. No ale jak już przyniósł, wypadało obejrzeć...

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

O scenie komputerowej w bodaj 3 numerze.

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Ogólnie jestem zadowolony z AR, bo miałem ambicję zrobić niekonwencjonalny dział z listami i nieskromnie powiem, że mi się udało. Czego nie mogę powiedzieć o mnóstwie innych rzeczy, które przez te 10 lat robiłem, niekoniecznie w CDA.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Scenowcem-amigowcem, uważającym że gry to fajny sposób na życie i pracę, a PC suxx. No co...

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Kącik FPP Action w kwietniowym numerze z 2002 roku.

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Najwięcej radości przyniósł mi „Pamiętnik PRO gamera” (CDA 11-2005), w którym to IRONICZ-NIE naśmiewałem się z niektórych denerwujących zachowań graczy zaobserwowanych na serwerach CS, a szczególnie nie tyle sam tekst, co maile ludzi nierozumiejących

słowa IRONIA (w tym miejscu chciałbym pozdrowić brata mistrza polski CS... czy jakoś tak) ;), które docierały do mnie i do redakcji po ukazaniu się tego tekstu.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

W 1996 to ja byłem uczniem podstawówki. :) Wtedy jeszcze godzinami przesiadywałem przy Amidzie 600 i nie miałem pojęcia o tym, że gdzieś we Wrocławiu powstaje jakieś CD-Action.

Terrorist Takedown: Konflikt w Mogadiszu

➤ **Od Eugeniusza Siekiery:** 100% zryzanka z Black Hawk Down, który mimo sędziwego wieku jest nieporównywalnie lepszą produkcją. Nie polecam.

➤ **eld:** I tak lepsze niż Brothers in Arms – hehe.

➤ **Mac Abra:** Nie przejmujcie się, facet (Eld) bredzi, ma gorączkę. Nawet WoW mu się już nie podoba. Uśpijmy go po deadline'ie, żeby się nie męczył.

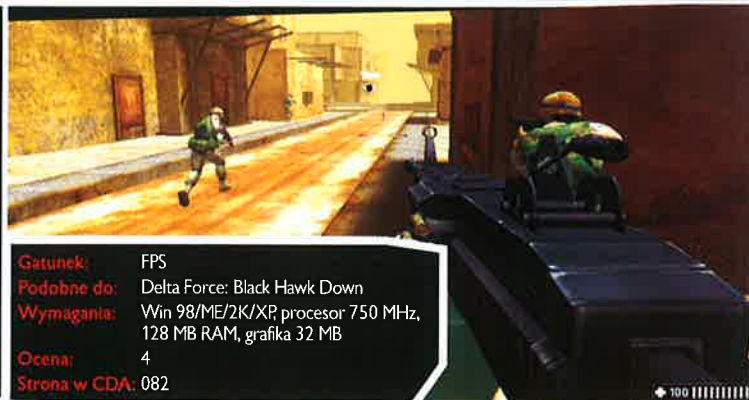
➤ **Allor:** Już? On mu się nie podoba od dobrych sześciu miesięcy!

➤ **Smuggler:** Mam litość, nie będę komentował. Siekiera też miał litość, jak dawał 4...

➤ **gem:** Jedno słowo: Mogadiszu.

➤ **Qn'ik:** I kormacze.

➤ **CormaC:** Na bambus!



Gatunek: FPS
Podobne do: Delta Force: Black Hawk Down
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 750 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 4
Strona w CDA: 082

Tony Hawk's American Wasteland



Gatunek: zręcznościowa/sport
Podobne do: poprzednich Tonych
Wymagania: Win XP procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 086

➤ **Od Qn'ika:** Ten cykl stracił posmak świeżości już kawał czasu temu. Kolejne wersje wnoszą bardzo niewiele i należy raczej je traktować jako pakiety dodatkowych misji. Czyżby ideał został już osiągnięty przy THPS2 i dalszy rozwój jest niemożliwy?...

➤ **Smuggler:** I czy Kris powie o uczuciu, które łączy ją z Danem. Czy Jose zrozumie, że padł ofiarą oszustwa? Czy małżeństwo Kasi i Tomka uda się ocalić? O tym w kolejnym, 23 467 odcinku naszej telenoweli...

➤ **Mac Abra:** Tony IMO zaczyna gonić w piątkę, bo od czasów THPS3 nic lepszego nie pokazał. Ładniejszego, efektowniejszego – tak. Ale to nie to samo.

➤ **Allor:** No, z tym „ładniejszym i efektowniejszym” też bym polemizował...

➤ **gem:** Dopóki się sprzedaje, dopóty będą kolejne THxx. Nam zaś, zgredom, nic do tego.

➤ **Czarny Iwan:** To tak samo jak z Tonyem Hawkiem. Gość dalej wymiata, ale Panowie, on ma już ponad 30 lat! Ileż można udawać nastolatka? Znam tylko jednego gościa, któremu się to udaje. To ja.

➤ **Hut:** Iwan nie tylko udaje, on naprawdę jest nastolatkiem. To straszne!

Hut Sędzimir

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Wstydzę się powiedzieć. Dżentelmen o takich rzeczach publicznie nie opowiada.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Powinienem pamiętać, prawda? Podejrzewam, że recenzja gry, której nikt nie chciał wziąć... Pierwszy, jaki znalazłem na twardym dysku, to test wersji beta Battlefield 1942, ale coś na pewno było wcześniej.

2. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Z kilku – choćby z komiksowej recenzji Freedom Force vs. Third Reich czy recenzji Psychonauts w stylu „new game journalism”. Lubię czytać swoje teksty po roku-dwóch – zawsze wydaje mi się wtedy, że kiedyś byłem mądrzejszy, a teraz już nie jestem. ;-)

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Kończyłem pierwszy rok studiów – chyba z niezłym skutkiem, bo nawet wykręciłem średnią czwartą czy piątą na roku. Jak tego dokonałem z jednym egzaminem w plecy (z informatyki, he, he, he), do dzisiaj nie wiem. Potem już się to nie powtórzyło.

eld

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Zdaje się, że to był numer 6. Na pewno ten z demem Discworld 2, bo kupiłem to pismo po to, by zagrać właśnie w nie. I tak nie poszło, bo demo miało jakieś chore wymagania odnośnie RAM-u. 16 albo i 32 nawet...

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Chyba NBA 98 w numerze 2/98 albo 4/98. Nie mam nawet tego numeru w domu. ;)

2. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Nie mam takiego. Zawsze trzeba sobie powtarzać, że najlepszy tekst przede mną. Może po jakichś wakacjach, odpoczynku psychicznym i fizycznym (czy to możliwe, kiedy dokoła biega trzyletni berbecz) taki tekst powstanie.

3. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Prawdopodobnie obijałem się (znaczy uczyłem) w ASSA (prywatne liceum).

Marek Lenc

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Zdaje się, że 1998 rok (53 numer). Kupiłem z ciekawości jakieś archiwalia w Empiku. Od tego czasu staram się być na bieżąco.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Raczej rysunek. 13/04, czyli całkiem niedawno. Kilka rysunków, w tym chyba jeden komiks z Klarą. Brzydkie, czarno-białe, nic się od tego czasu nie zmieniło. ;) Rysunki na druk czekały rok, powstały jakieś 4 lata wcześniej...

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Mam nadzieję, że taki ciągle przede mną. Mam parę ulubionych odcinków, ale szczególnie cenię sobie podserie z Klarą, np. w towarzystwie Zygmunta czy Siekacza. Poskarżę się: te lepsze nigdy nie idą do druku.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Młody, przyszczały licealista, który ambicjami obdzieliłby pół osiedla. Jakoś za tym rokiem nie tęsknię. ;)

The Sims 2 Własny biznes

Gatunek: sim
Podobne do: The Sims 2, Capitalism
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 097



❗ **Od Huta:** Ciekawa rzecz – pierwszy dodatek do The Sims, który ani, ani nie przypadł mi do gustu. Prowadzenie biznesu – jak w życiu – nie jest zabawą, tylko ciężką, mozolną pracą. A kiedy chcę pracować przy komputerze, włączam Worda albo Excela.

❗ **eld:** I pewnie dlatego, że się Hutowi nie podoba, Simsy dostają ZALEDWIE 7 oczek.

❗ **Smuggler:** Litości! Ja już się boję lodówkę otworzyć...

❗ **Mac Abra:** Jak nawet taki simsomaniak kręci nosem, to chyba musi to być (ten dodatek) niezła katastrofa... Ale nie wiem, bo omijam tę grę szeeeerokim łukiem. A czasem nawet kuszą.

❗ **gem:** Swoją drogą – co jeszcze wymyśli EA? Co będzie tematem np. 132 dodatku do The Sims 2? Ikebana?

❗ **Allor:** Jest szansa, że 132 nie będzie, bo mimo tego całego hype'a Simsy sprzedają się tak sobie (czytaj: WoW jest lepszy).

❗ **Qn`ik:** The Sims 2: Salon Fryzjerski. To by było coś.

Torino 2006



Gatunek: sportowa
Podobne do: cykl RTL...
Wymagania: Win ME/2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 096

❗ **Od Qn`ika:** Kilka gier w jednej. Uczucie prędkości przy zjazdach jest dobre, skoki też całkiem przyjemne, ale zdecydowanie zabrakło kilku ważnych dyscyplin. Typowa gra mająca zmusić kibiców do wysypiania 100 złotych.

❗ **Mac Abra:** Za 100 zł to ja sobie wolę kupić bilet na tanie linie lotnicze do Turynu.

❗ **Smuggler:** Za tę cenę?! Chyba kogoś pogięło. Zastanawiałbym się, czy dać 20...

❗ **Allor:** Za bilet czemu nie, za grę – w żadnym razie. A sukcesy naszych sportowców tego nie zmienia.

❗ **eld:** Jeśli ktoś nie wie, Olimpiada Zimowa jest cyklem totalnie debilnych, nudnych i niezdatnych do oglądania „dyscyplin sportowych”. No dobra, hokej jest super i ogląda się go przyjemnie, ale w naszej TV hokej przegrywa przez nokaut z tak pasjonującą dyscypliną jak lyżwiarstwo figurowe. Reasumując – IO sąsają na maksa, a Torino 2006 też.

❗ **gem:** Jedyń dyscypliną zimową, którą lubię, jest snowboard. Ale nie w TV czy na monitorze.

❗ **Czarny Iwan:** Taa, w noweli. Wiemy, wiemy, dziadku.

❗ **Hut:** Liga Mistrzów i tak jest lepsza.

GHOST

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Nie pamiętam, ale na pewno dawno. Pisma komputerowe kupowałem dużo wcześniej, niż kupiłem swój pierwszy komputer.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Recenzja jakiegoś symulatora golfa Microsoftu, natomiast nie jestem pewien, czy wcześniej nie pojawił się jakiś mój tekst starwarsowy w nieistniejącym już dziś kąciku TCG (The Coruscant Globe).

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Nie piszę zbyt dużo, ale chyba najbardziej jestem zadowolony z recenzji X-Men 2: Wolverine's Revenge oraz ze starwarsowej parodii napisanej do jednego z kwietniowych numerów.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Już sprawdzam. Byłem informatykiem w KWVB „Turów”, wtedy chyba jeszcze zwykłym serwisantem.

World War Zero

Gatunek: FPS
Podobne do: Iron Storm
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 075

❗ **Od Huta:** Uproszczona graficznie i pod względem grywalności wersja gry Iron Storm. Najwięksi fani (fanatycy?) IS mogą zobaczyć ciekawości, ale poza tym wątpię, by znaleźli się chętni na ten tytuł.



❗ **Smuggler:** Nie byłem nigdy nawet fanem IS (co najwyżej kibicem), więc podziękuję.

❗ **Mac Abra:** A ja się zastanawiam, PO CO zrobiono coś takiego?

❗ **eld:** Bo są urozmaicone trasy!

❗ **gem:** Ktoś miał pieniądze na grę, ale nie miał na nią pomysłu. Ktoś inny też nie miał pomysłu na grę, ale za to miał pomysł, jak zdobyć pieniądze tego pierwszego. Proste?

❗ **Allor:** Genialne, Watsonie, niemal jak filmy dr. Uwe Bolla.

❗ **Czarny Iwan:** Znalazłem jednego chętnego! Już przyjąłem przedpłatę.

❗ **Qn`ik:** A wiecie, że nasz pocziwy CormaC nosi na głowie fryzurę za CAŁE 50 złotych?!

❗ **CormaC:** Widzę, że za parę dni zrobi się z tych 35 złotych 174, i to nie złotych, a funtów. :) Ot, typowa polska zawiść. :P

MacAbreski

1984

Było to jesienią, w orwellowskim roku 1984. Czas był zaiste pieruńsko smętny (i nie mówię tu tylko o pogodzie). Siedzieliśmy sobie wraz z niejakim Generałem (EGM) we Wrocławskim Klubie Fantastyki. Ja, świeżo po cudownym zdobyciu „Władcy Pierścieni”, w euforii wręcz, puściłem wodze fantazji... No dobra, tu mała dygresja.

„VP” w owych czasach był jak piątka w totka. Kupić w księgarni się go nie dało, a na rozmaitych aukcjach kosztował majątek – moją całą ówczesną (fakt, że mizerną) pensję. W przeliczeniu na dzisiejsze złoty jakieś 800 zł. A mnie się fuksem straszliwym udało dostać tę książkę, w idealnym stanie, za 1/3 owej ceny, czego mi wszyscy STRASZNIE zazdrościli...

No więc fantazjowałem na potęgę. „Wyobraź sobie, General, że mamy w Polsce kapitalizm. W sklepach jest wszystko, co chciałbyś mieć. Ale wydaje mi się, że to by jednak zabiło radość z posiadania owych przedmiotów. Bo zobacz – tu poglaskałem MOJĄ trylogię po okładkach – jak ja się cieszę z tej książki... A w kapitalizmie? Powiem ci wiesz, kupiłem Władcę Pierścieni. A ty na to, obojętnie: »Taak? W twardej czy miękkiej oprawie? Z ilustracjami czy bez? W czym tłumaczeniu?«, I co to za radość z posiadania tego,

co wszyscy mogą bez żadnego problemu mieć?”.

(Swoją drogą, teraz już rozumiecie, czemu trzy dni na zwolnieniu lekarskim są takie przyjemne? Nie dlatego, że nie musicie chodzić do szkoły – ale dlatego, że to inni w tym czasie muszą...)

EGM się ze mną zgodził. Żadnemu z nas do głowy nie przyszło, że ta wizja – kapitalizm w Polsce – za pięć lat zaledwie stanie się faktem. Choć przyznaję, mogło być najbardziej. W końcu siedzieliśmy w Klubie Fantastyki! To, że można nie mieć kasy na oferowane przez kapitalizm dobra (w momencie gdy kasę miał prawie każdy, tylko towaru w sklepie nie było), też nam do łbów jakoś nie strzeliło. Ale mogło, bo coś-niecoś się o ekonomii jednak wiedziało.

Lecz tego, że w księgarniach będą leżeć stosy świetnych książek, a ludzie – nawet mając kasę – nie będą ich kupować, bo po prostu nie będą czuć potrzeby czytania, to już nam się w głowach po prostu wówczas nie mieściło. Teraz zresztą też. Bo jakże to – jak można NIE CHcieć czytać książek?!

...47% Polaków nie przeczytało w roku 2005 ŻADNEJ książki. Tylko 17% czytających zaliczyło więcej niż trzy. W statystykę wliczono uczniów czytających lektury szkolne...



Propozycja nie do odrzucenia.

Tylko w salonach **EXPLO** limitowane wydanie
w metalowym, ekskluzywnym pudełku.



GRA TYLKO DLA DOROSŁYCH

PlayStation 2



GRA W POLSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD I PlayStation 2



Gra © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. © i © 2006 Paramount Pictures. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Playstation” i rodziny „PS” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP” jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 i logo Xbox i Xbox 360 są również zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji udzielonej przez ich właściciela. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
CENA: 159,90 zł
HTTP://LOTR.EA.COM

WIN XP
PROCESOR: 1,6 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



GEM | JEDNA, BY WSZYSTKIMI RZĄDZIĆ!

WŁADCA PIERŚCIENI II BITWA O ŚRÓDZIEMIE



John Ronald Reuel Tolkien – wszyscyśmy, czy się komuś podoba, czy nie – z niego. To on nadał kształt oraz imiona naszym wrodzonym marzeniom i lękom, ustanowił niezmienny mimo upływu lat kanon fantasy. To dzięki niemu każdy z nas wie, jak wygląda elf i jaki jest ork. Nie oszukujmy się więc – czy tego chcemy, czy nie – sześcioksiąż „Władcy Pierścieni” stanowi ważną część naszej kultury, a poprzez to – nas samych.

Mój przypadek. przynajmniej jest bardziej skomplikowany. Ja „Władcę Pierścieni” uwielbiam. Przy czym zdaję sobie sprawę ze słabości tej sagi i sam chętnie chwyciłbym pióro i skreślał, i zmieniał, i poprawiał... Jednocześnie jednak wciąż zachwyca mnie nakreślony na jej kartach obraz Śródziemia i zdumiewa dbałość o najdrobniejsze choćby szczegóły. Z tego to powodu miałem takie obawy w stosunku do filmowej adaptacji „trylogii”. Bałem się, że jej autor – Peter Jackson – nie zdoła oddać klimatu tej opowieści, spłyci ją i sprowadzi do rangi historyjki o wspomnianych elfach i orkach. Myliłem się całkowicie – filmowy „Władca Pierścieni” to prawdziwe arcydzieło, pod wieloma względami lepsze – tak! – od książkowego oryginału!

MiddleEarth jest trendy

Największą zasługą kinowego „Władcy Pierścieni” jest jednak to, że pozwolił poznać Śródziemie także tym, którzy nigdy nie sięgnęliby po książki, sprawił, że stało się... nieprawdopodobnie modne. Dzięki temu zaś, mimo że czas kinowych premier kolejnych części trylogii Tolkiena-Jacksona minął już ponad rok temu, ciągle możemy do niej wracać. Nie dość tego – możemy poznawać je na nowo, wykraczać poza ramy scenariusza. Pierwszą

poważną próbę opowiedzenia historii innej niż Drużyna Pierścienia stanowiła konsolowa Trzecia Era – role-playing wzorowane na grach serial Final Fantasy. Tam szliśmy śladem hobbittów i S-ki, co pozwalało poznać drugi plan opowieści. Inną, bliższą nam – kampania sił Zła w wydanej w 2004 Bitwie o Śródziemie, bazująca na filmach strategii w czasie rzeczywistym. Tam wszelkie odstępstwa od kanonu tłumaczono, że to jedynie wizja w zwierciadle Galadrieli – to, co może się zdarzyć, jeśli Powiernik Pierścienia zawiedzie...

Bez ograniczeń

Niechęć do innowacji była uzasadniona. Electronic Arts – twórcy obydwu wymienionych – dysponowało jedynie prawami do filmowej adaptacji „Władcy Pierścieni” Petera Jacksona i New Line Cinema. Możliwość stworzenia faktycznie nowej gry na motywach zaistniała dopiero w chwili, gdy zdołało pozyskać licencję umożliwiającą im korzystanie z oryginału J.R.R. Tolkiena. Dzięki temu Bitwa o Śródziemie II – sequel tamtej „filmowej” – wolna jest od pierwotnych ograniczeń. Innymi słowy – dopiero teraz twórcy pierwszej części Bitwy otrzymali możliwość stworzenia takiej gry, jaką pierwotnie planowali, gry, w której otworem przed chętnymi staje wreszcie całe, nieskrępowane scenariuszem, Śródziemie.

Bitwa o Śródziemie II pozwala rozegrać dwie kampanie (każda z nich liczy sobie 8 misji) single player. Te – Dobra i Zła – rozgrywają się daleko na północ od Lorien czy Helmowego Jaru – w miejscach, których nie widzieliśmy i nie zobaczymy (przynajmniej aż do ekranizacji Hobbita) w kinie. Przeniesienie akcji na północ – do Mrocznej Puszczy pod Samotną Górą czy doliny Dol Guldur, pozwala nam poznać „pierwszy front” Wojny

Nowi w Bitwie o Śródziemie

Elfowie

Najstarsi w Śródziemiu w wydarzeniach końca Trzeciej Ery odegrali znacznie większą rolę, niż wynikałoby to z książek i filmów. Toczyli zaciekle boje na Północy – odpierając m.in. ataki na Mroczną Puszczę i Lorien. Ich największą siłą w trakcie bitew jest łucznicтво i... kawaleria (przypomnijcie sobie grację Arweny Undomiel uciekającej przed Czarnymi Jeźdźcami a przestańcie się dziwić). Do atutów elfów należy krótki czas szkolenia i mobilność jednostek. Ich bohaterami są m.in. Elrond, Glorfindel, Legolas i jego ojciec Thranduil. W walce towarzyszą im potężni sprzymierzeńcy – entowie i orły. Elfowie zdolni są także wzywać na poroczną potęgę żywiołów wody, ognia i powietrza. Słabością elfów jest niewielka wytrzymałość ich umocnień.

Krasnoludowie

Krasnoludowie to najbardziej defensywna armia Śródziemia. Ich siła leży w wytrzymałości zarówno jednostek, jak i – zwłaszcza – umocnień. Ich jednostki są nieliczne (bardzo powolne tempo szkolenia), ale potężne – w zwarciu zdolne są zwyciężać znacznie liczniejszych przeciwników. Niewielką szybkość poruszania się krasnoludowie rekompensują poprzez system szybkiego przemieszczania się dzięki podziemnym tunelom łączącym ich kopalnie. Ten, wraz z wytwarzanym przez nich ciężkim sprzętem (krasnoludzkie rzemiosło) oraz zdolnościami specjalnymi ich bohaterów, pozwala szybko niszczyć umocnienia przeciwników. Sprzymierzeńcami krasnoludów są Ludy z Dal i żywioł ziemi. Bohaterem może być Gimli, jego ojciec Gloin czy król Dáin.

Gobliny i inne potwory

Najliczniejsza i najmniej spójna ze stron konfliktu o Śródziemie wymaga od gracza umiejętności koordynowania szybkich kombinowanych ataków masami słabych jednostek. Do ich atutów należy niewielki koszt i krótki czas mnożenia oddziałów oraz nieprawdopodobnie wręcz tempo poruszania się i omijania fortyfikacji. Do tego armia ta złożona jest nie tylko z goblinów, ale także pajaków (z połączenia dwóch wymienionych powstaje swoista zielono-czarna kawaleria), trolli, a nawet gigantów i smoków! Gobliny dysponują m.in. zdolnością wzywania Czatownika z Wody. Ich bohaterami są król goblinów Gorkil i Smoczy Władca Drogoth.

o Pierścieniu. Niewielu z miłośników filmów, a zapewne także książek wie, że pierwotnym celem Saurona byli nie ludzie, lecz elfowie i krasnoludowie, lub że armia, którą na nich kierował, była większa nawet od tej, jaka wyszła z Minas Morgul. Niewielu ma świadomość napaści na królestwo Thranduila (ojca Legolasa) i bitwy Pod Drzewami w Mrocznej Puszczy, trzykrotnego ataku na Lorien czy równoczesnej do bitwy na polach Pelennoru trzydniowej bitwy w Dal, w czasie której zginęli królowie Bard i Dáin Żelazna Stopa.



I tak, i nie

Próba uzupełnienia obrazu Bitwy o Śródziemie – ukazania zmagania elfów i krasnoludów, ma swoje dobre i złe strony. Te dobre to m.in. możliwość gry trzema nowymi frakcjami (więcej o nich w ramkach). Te złe – cóż, Wojna o Pierścienie bez Gandalfa Aragorna, bohaterskiej obrony Helmowego Jaru czy choćby samego Pierścienia to już jakby nie to samo. Naturalnie same misje stoją na bardzo wysokim poziomie (mimo że nie powinny sprawić kłopotu nawet najbardziej zhozbiciałym graczom), ale nie oszukujmy się – bitwa Pod Drzewami nie budzi takich emocji jak ta o Białe Miasto.

Nie tylko single

Na szczęście jednak kampanie single player to nie jedyny sposób realizacji własnych ambicji. Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II proponuje nowy sposób zabawy – tryb nazywany Wojną o Pierścienie. Ta rozgrywa się – jak Risk – w turach, na które składają się faza budowy infrastruktury (cztery typy budynków – od farm po twierdze), faza marszu i walki oraz faza odwrotu. Co jednak ważniejsze, Wojna ta rozgrywa się na całej, żywej mapie Śródziemia – od Szarej Przystani po Górę Przeznaczenia, a więc pozwala – wreszcie – na realizację własnego strategicznego planu podboju całego świata! Możliwe przy tym jest wykorzystanie zarówno sił Dobra – Ludzi Zachodu, elfów, krasnoludów, jak i Zła – Mordoru, Isengardu, goblinów (patrz: ramki). Potyczki i bitwy stron można symulować – cedując na komputer ustalenie wyniku starcia w zależności od sił i doświadczenia jednostek – jak i rozgrywać samodzielnie.



■ Jeszcze kilka kliknięć i Barad-Dur jak z obrazka.

Bohaterowie to potęga

Wartość akcji w Bitwie o Śródziemie II i brak aktywnej pauzy sprawiają, że dość łatwo jest doprowadzić do sytuacji, w której dochodzi do ogromnych strat. Te jednak mają miejsce nie z powodu dobrej AI, bo ta jest tylko poprawna, ale potęgi bohaterów i zwłaszcza interwencji nadzwyczajnych wykupywanych – jak w pierwszej części – za punkty zwycięstwa. Tych pierwszych jest obecnie blisko 50 (w tym sam Sauron dostępny w trybie Wojny o Pierścienie po wyrwaniu tego Jedyne go z osliżłych łap Golluma), każdy z nich zaś może samodzielnie mierzyć się z grupami przeciwników. Dopiero te drugie jednak – przyznawane np. za realizację celów dodatkowych czy gromienie kolejnych oddziałów i bohaterów – zaważyć mogą o losach całego starcia.

Tu również, obok „cudów” już znanych, pojawiły się nowe. I choć część z nich, zdaje się, stworzono na siłę, to czy się to komuś podo-

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II to obecnie najlepsza klasyczna strategia fantasy.

vCała wojna w tym drugim przypadku może jednak potrwać nawet kilka dni...

Nieco bardziej standardowe są obecne w drugiej Bitwie o Śródziemie tryby multiplayer. Prócz Wojny o Pierścienie, którą można rozgrywać w systemie „play-by-mail”, a więc przysyłając stan gry poprzez Internet, gra pozwala też potykać się na ok. 40 mapach skirmishowych. Znalezieniu chętnych sprzyja przy tym dobrze przygotowane lobby. Śledzone są także na bieżąco dokonania poszczególnych „profilu”. Dodatkowym atutem gier w Internecie są... własni bohaterowie tworzeni przy użyciu funkcji „Mój bohater”. Tych tworzymy z – nie śmiać się – „klocków” – wybierając nie tylko rasę, pleć, profesję i zdolności, ale i broń oraz elementy stroju (włącznie z określeniem ich barw). Naturalnie istotne dla rozgrywki są wyłącznie te pierwsze – to one pozwalają na korzystanie w trakcie gry ze specjalnych mocy heroicznych. Reszta zaś służy temu, by prócz Wojny o Pierścienie nie groziły Śródziemiu także Wojny Klonów.

ba, czy nie – Tom Bombadil należy do tej opowieści. Podobnie zresztą smoki – krewni ubitego w „Hobbitcie” Smauga, którzy rzekomo obudzili się na północy...

Sześć armii

Prawdziwym bohaterem drugiej Bitwy o Śródziemie jest jednak aż sześć (!) ar-

Potrzebujemy wsparcia - silny ogień nieprzyjaciela!



mił. Te opowiedziały się równo po trzy po stronie Dobra i Zła. Dwie nowe – elfowie i krasnoludowie – dołączyli do Ludzi Zachodu (tych stanowią połączone siły Gondoru i Rohanu). Zło zaś w postaci Mordoru (orkowie) i Isengardu (uruk-hai) zasilone zostało przez gobliny i sprzymierzone z nimi bestie. Nowi uczestnicy nie są przy tym odpowiednikami tych już znanych. Dość będzie powiedzieć, że krasnoludowie to klasyczne „żółwie”, podczas gdy gracze próbujący sił goblinoidów powinni bazować na „rushach”. Do tego każda z frakcji otrzymała nowych sojuszników, np. ludzie – potomków Dunedainów czy hobbitów, Mordor – Czarnych Jeźdźców, Isengard zaś – Dzikich Ludzi. Uzupełnienie

armii o nowe typy jednostek idzie w parze ze znacznym powiększeniem oddziałów (5-osobowy oddział piechurów Gondoru z pierwszej Bitwy o Śródziemie zmienił się w 15-osobowy).

Myśl! Myśl! Myśl!

Dodatkowo wreszcie znaczenie ma rozstawienie podkomendnych. W Bitwie o Śródziemie II, w przeciwieństwie do jej prekursorki, oddział wykorzystuje w pełni swoje możliwości tylko wtedy, gdy zwrócony jest frontem do przeciwnika. To oznacza, że jeśli pikinierzy dadzą się zaskoczyć przez kawalerię – zostaną roznieśieni na kopytach, a ich broń – w normalnych warunkach zabój-

Nowi starzy w Bitwie o ródziemie

Ludzie Zachodu

Sprzymierzone armie Gondoru i Rohanu. Najbardziej zrównowazona strona konfliktu. Ich bohaterami są m.in. Gandalf, Aragorn, Boromir, Theoden.

Isengard

Armia złego czarodzieja Sarumana. Jej siły składające się dotąd z uruk-hai zasiłki dodatkowo Dzikie Ludzie, a także jeźdźcy wargów – wśród nich heros Sharkey.

Mordor

Siły Mrocznego Władcy – Saurona. Nowi w niej to m.in. Korsarze z Umby. Bohaterami są także Usta Mordoru, ale i Szeleba czy nawet sam Sauron!

Nikt już nie powie, że elfowie śmierdzą, bo się nie myją...

porów zawsze znajdują się za plecami swych walczących wręcz sprzymierzeńców, których z kolei poprzedzać będą pikinierzy i halabardnicy. Jeśli armię taką zasilą kawaleria – ustawi się ona automatycznie na flankach, dołączone maszyny oblężnicze zaś ruszą śladem piechurów, zdolne razić zza ich pleców.

Buduj, burz, zarządzaj...

Bitwa o Śródziemie II to klasyczna strategia w czasie rzeczywistym – a więc bazująca nie tylko na jednostkach, ale także zarządzaniu surowcami czy rozbudowie bazy. Surowiec jest jeden – abstrakcyjny, pozyskiwany np. z drzew malłorn w przypadku elfów, kopalni u krasnoludów czy jam u goblinów. Co przy tym jednak ciekawe, nie sposób, jak w większości gier tego typu, stworzyć tu zwarty kompleks produkcyjny – sad drzew czy zagłębie przemysłowe. To dlatego, że każdy z „generatorów” ma własny promień efektywności i jego skuteczność obniża się, jeśli w tym promieniu znajdują się „ciała obce” – rzeki, skały czy inne generatory. To sprawia, że koniecznością jest ekspansywne zachowanie się graczy.

...i fortyfikuj

Prawdziwą innowacją w dziedzinie baz jest jednak dopiero to, że po raz pierwszy w historii gier możliwe jest w zasadzie swobodne planowanie ich kształtu i charakteru fortyfikacji! To dzięki systemowi swobodnego dobudowywania kolejnych partii murów do istniejących już węzłów. Nie dość tego – istnieje także opcja ich dalszej rozbudowy – wzbogacania w wieże dla łuczników, stanowiska trebuszetów czy kadzie z gorącym olejem. Z podobną swobodą potraktowano – wreszcie! – upgrade koszarów. W poprzedniej części siedzi on w parze z użytkowaniem, co znaczyło, że gracz nieponoszący znaczących strat nie miał w zasadzie szans zdobycia ulepszonej kawalerii. W chwili obecnej ulepszanie odbywa się w sposób, do jakiego przyzwyczailiśmy nas strategię w czasie rzeczywistym: każdy z budynków ma kilkustopniowy plan rozwoju i jeśli tylko stać nas na wykup kolejnego stopnia – nic nie stoi na przeszkodzie, by to zrobić.

cza dla konnych – wdeptana w błoto. Dzięki temu skuteczne stało się flankowanie czy branie w kleszcze.

Istotne dla przebiegu starcia są wreszcie nie tylko postawy bojowe czy nawet doświadczenie jednostek i grup, ale także szyki zbrojne, w jakie formować można podległe oddziały. Te tworzy się na polu automatycznie – wyłącznie przy użyciu myszy – ale na tyle umiejętnie, że łucznicy czy miotacze to-

Twórcom gry niemal udało się sprostać filmowemu arcydziełu.



Małe dzieło sztuki!

Pod względem graficznym Bitwa o Śródziemie to prawdziwe małe dzieło sztuki. Nie tyle jednak za sprawą jakości odwzorowania poszczególnych jednostek – te są zaledwie poprawne – ile ich liczby i dodatkowych efektów specjalnych, o jakie wzbogacona została znana już technologia. Jeśli o ilość chodzi, dość chyba będzie powiedzieć, że na ekranie widocznych może być nawet parę setek walczących niesynchronicznie jednostek.

Jeśli zaś mowa o efektach – dynamicznych cieniach, ale także nowym ogniu i wodzie – lepsze od nich oglądać można wyłącznie w Dawn of War. Dodatkowym atutem jest forma „rysowanego” interfejsu – w tym portretów bohaterów i jednostek – i... przerywniki filmowe, a ściślej efekt przekształcania się malowidła w żywą scenę. Prawdziwym mistrzostwem wreszcie jest realizacja dźwięku – dzięki której muzyka i efekty wprost z filmów połączone zostały w jedną doskonałą całość z materiałem dodatkowym, jak choćby kwestiami Hugo Weavinga, który nie tylko ponownie wcielił się w Elronda, ale jest także narratorem.

Komu, komu...

Koniec końców w stosunku do nowej Bitwy o Śródziemie naprawdę trudno pozostać obojętnym. Naturalnie najłatwiej będzie pokochać ją wielbicielom „Władcy Pierścieni” – pod względem formy jej twórcom (EALA) niemal udało się sprostać filmowemu arcydziełu.

Z drugiej strony jednak, spodobać się powinna także miłośnikom strategii

w czasie rzeczywistym. Sześć zróżnicowanych, a zarazem zbalansowanych stron to osiągnięcie nadzwyczajne. Nie jest naturalnie idealna – życzyłbym sobie np. rozwinięcia idei Wojny o Pierścień czy zwiększenia znaczenia bitew morskich – rekompensuje jednak te braki znakomitą grywalnością.

Zatem

Wszystko razem sprawia, że Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II to obecnie najlepsza klasyczna strategia fantasy. I jeśli niespodzianki nie sprawi Warhammer: Mark of Chaos, to zapewne aż do czasu części trzeciej niczego lepszego nie zobaczymy. [CDA]



PODSUMOWANIE

- sześć zróżnicowanych, ale zbalansowanych stron konfliktu
- tryb Wojny o Pierścień
- klimat książkowo-filmowego Śródziemia
- świetna oprawa audiowizualna
- bardzo dobry multiplayer
- poziom łatwości kampanii single player
- brak znaczenia walki morskiej



NAJNOWSZA GRA TWÓRCÓW CHROME I XPAND RALLY



CALL OF JUAREZ

WWW.CALLOFJUAREZ.COM

Zmierz się z przeznaczeniem jako Billy
W imię Boga wymierzaj sprawiedliwość jako Ray

- JAZDA KONNA I WALKA Z SIODŁA • POJEDYNKI REWOLWERYCÓW •
- W PEŁNI FIZYCZNY ŚWIAT • OBSZERNE LEVELE •
- BEZWZGLĘDNI PRZECIWNICY • AUTHENTYCZNE BRONIE •
- TRYB MP Z ZADANIAMI •



Sprzedawca wytykacz: tel: (0 prefix 62) 75 72 739, e-mail: sprzedawca@techland.pl

Call of Juarez © 2006 Techland. Wgranie jest własnością Techland i nie może być rozpowszechniane. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.



PRODUCENT: THE COLLECTIVE
 DYSTRYBUTOR: ATARI
 CENA: 99,90 ZŁ
 WWW.ATARI.COM/GETTINGUP

WIN 98/ME/2K/XP
 PROCESOR: 1.8 GHz
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR I WANDALE WSZYSTKICH KRAJÓW. ŁĄCZCIE SIĘ!

MARC ECKO'S Getting Up

CONTENTS UNDER PRESSURE

Mało kto traktował tę grę poważnie. Wymyślona i kontrolowana na każdym etapie produkcji przez właściciela ogromnej firmy produkującej hiphopową odzież wydawała się tylko kaprysem bogacza. Tymczasem Marc Ecko's Getting Up to zaskakująco udany, oryginalny tytuł.

Każdy, kto śledzi branżę gier komputerowych, wie, że koncern Atari nie ma w ostatnim czasie dobrej prasy. Pamiętamy mu tylko złe rzeczy – głównie wiele przykładów na nieumiejętność dogadania się z developerami, czego efektem były albo produkcje zwyczajnie niedokończone (Driv3r), albo wydawane z nieznośnym poślizgiem (Dragonshard). Poza tym naśmiewamy się z tego, że prawdziwe pieniądze koncern zarabia jedynie na tak niepoważnych tytułach, jak: RollerCoaster Tycoon 3 czy... Dragonball Z.

Trochę to niesprawiedliwe, bo przecież to Atari firmowało najbardziej rewolucyjną przygodówkę ostatnich miesięcy (Fahrenheit), Atari też wskrzesiło Piratów Sida Meiera (choć to, co działo się z tą grą w Polsce, także z winy Atari, to już inna sprawa). Tak czy owak musimy jednak pochwalić Atari za to, co udało im się osiągnąć przy Marc Ecko's Getting Up – pokazali, że w procesie produkcji gry liczy się nie tylko biznesowy zmysł, ale również pasja i wyobraźnia. Koncern ma ostatnio poważne kłopoty finansowe, ale kto wie, czy Getting Up nie będzie dla Atari dobrą wróżbą – Ubisoft, który od dawna stosuje podobne podejście przy wszystkich swoich tytułach, dzięki temu właśnie stał się w ostatnich latach czołowym rozgrywającym w branży.



Yeah, bitch!



Olej kolej, maluj metro.



Zaraz ci tak przymaluje!...

Getting Up

Za co te pochwały? Ciekawy pomysł dostał odpowiedni budżet. Opracowano go tak, by nie stracił nic ze swojej świeżości. Każdy element wymyślonej gry wyprodukowano do końca, czuć, że pomysły zawarte w pierwotnej dokumentacji projektu w trakcie prac ewoluowały, ktoś zadał sobie trud, by je dopracować. Na końcu zaś zadbano o odpowiednią, nowoczesną oprawę graficzną i dźwiękową, przy tworzeniu której skorzystano z pomocy gwiazd.

Najbardziej jednak spodobało mi się to, że w czasach, kiedy cała, tak przecież bogata

przygębienia i opresji jest nieco większe. Bohaterem Marc Ecko's Getting Up jest Trane, młody chłopak zafascynowany sztuką graffiti.

W świecie gry jest to jednak niebezpieczne hobby. Władze miasta wypowiedziały ulicznym malarzom zdecydowaną wojnę, wszędzie mnóstwo jest patroli policji i innych służb, których jedynym celem jest powstrzymanie writerów. Również sami graficy walczą ze sobą, łączą się w rywalizujące grupy (crew) i kiedy zabraknie innych argumentów, często dochodzi do bijatyk. W konflikt z jedną z takich grup – Vandal's of New Radius – popada

Esencją gry nie jest jednak walka, a wykonywanie wrzutów i ozdabianie ścian.

kultura hiphopowa sprowadzana jest w grach do najbardziej banalnych schematów (jak w 25 to Life, Crime Life, 187 Ride or Die), Marc Ecko's Getting Up opowiada o jednej z jej części składowych – ulicznym malarstwie – w sposób fascynujący i pełny niekłamnego szacunku zarówno dla pionierów tego stylu, jak i wszystkich bezimiennych bohaterów graffiti.

New Future

Akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości, w mieście New Radius, ewidentnie stylizowanym na Nowy Jork. To przyszłość rzeczywiście niezbyt odległa – ulice, samochody, ludzie wyglądają niemal tak samo jak w znanej nam teraźniejszości, może tylko ogólne poczucie

również Trane i początkowo wydaje się, że Getting Up opowiada o jego walce właśnie z nimi. Mniej więcej w jednej trzeciej czasu gry jednak ma miejsce mocny zwrot akcji, po którym bohater obraca się przeciwko policyjnym władzom miasta New Radius i staje na czele prawdziwej rewolucji. Całość podzielona jest na dziesięć rozdziałów, każdy z nich składa się z kilku etapów. To naprawdę długa gra.

Old School

Fabula jest pewnie nieco przesadzona. Malarze graffiti jako główna siła walcząca z wszechwładnym rządem to wizja efektowna, pobudzająca wyobraźnię, ale mimo wszystko utopijna. Wcale to jednak nie razi, bo tej

LEGENDY GRAFFITI

Jednym z największych atutów gry Marc Ecko's Getting Up jest udział w niej pionierów sztuki graffiti, legend tej odmiany ulicznej sztuki. Trzy najważniejsze postaci to:



COPE2

Przygodę z graffiti rozpoczął pod koniec lat 70. ubiegłego wieku malując ściany w nowojorskiej dzielnicy South Bronx. Choć wagonami metra zajął się dopiero kilka lat później, przez długi czas specjalizował się właśnie w nich – szczególnie znany był ze swoich 'end-to-end burners' (wagonów pokrywanych od jednego końca do drugiego skomplikowanymi wzorami, jeżdżących na linii metra numer 4).



FUTURA 2000

Writer urodzony w 1955 na Brooklynie. Pierwsze tagi zostawił na kolejkach metra na samym początku lat 70. XX wieku – potem długo specjalizował się właśnie w malowaniu pociągów. W latach 90. rozwinął swój charakterystyczny, abstrakcyjny styl, który zobaczyć można w jego muralach w takich miejscach, jak: Moskwa, Seul, Rzym, Tokio, Nairobi, Barcelona, Sydney, Berlin, Londyn, Amsterdam czy Paryż.

SEEN

Największa z legend, członek słynnej grupy United Artists, writer z największym stażem ceniory przez wszystkich zajmujących się ulicznym malarstwem. Często nazywany nawet Ojcem Chrześnym graffiti.



wierze w siłę graffiti jako środka wyrazu towarzyszy w grze przeświadczenie, że ten rodzaj ekspresji jest jednym z ciekawszych zjawisk pop-kultury ostatnich lat. Getting Up pokazuje wszystko to, co na graffiti się składa – menu gry zbudowane jest na zdjęciach nowojorskiego metra; poszczególne sekwencje gry pokazują malowanie na pociągach, na niedostępnych dla zwykłych śmiertelników ścianach. Podczas zabawy bohater korzysta chyba ze wszystkich technik graficznych i stylów; w głośnikach słychać świetne, wyciemnione wybrane utwory z historii rapu – jest tu m.in. „Shook Ones pt. II” Mobbey Deep, „Catch a Bad One” Dela, „White Lines” Grandmaster Flasha.

Przed wszystkim zaś w grze pojawiają się prawdziwi bohaterowie graffiti – malarze tacy jak Futura, Seen, Cope2, T-Kid – którzy udzielają Trane'owi porad, popychają fabułę do przodu, zostawiają swój tag w jego black booku (osobista biblia każdego prawdziwego writera). Getting Up jest grą, którą obowiązkowo powinni zobaczyć wszyscy ci, którzy „upiększają” przystanki czy ściany bloków swoimi amatorskimi wrzutami – to w pewnym sensie prawdziwie interaktywny wykład na temat sztuki graffiti.



Prześnią mazać po moim domu albo zrobię ci z dupy graffiti średniowiecza!

Raz na wozie, raz pod sterowcem.

POP + GTA W ŚWIECIE GRAFFITI?



Jump back to the other Train!

Fight the System

Oczywiście wszystkie te pochwały nie miałyby żadnego znaczenia, gdyby sama gra była słaba. Na szczęście nie jest. Można w niej wyróżnić trzy główne rodzaje aktywności – walkę z przeciwnikami, sekwencje akrobatyczne oraz malowanie po ścianach. Początkowo zaskoczyła mnie liczba bijatyk, bez których nie może się obyć w zasadzie żaden etap gry – a są też takie, w których właściwie tylko walczysz. System walki jest jednak bardzo rozbudowany, dzięki czemu pranie (i branie) po pysku naprawdę bawi.

Podstawowe ciosy to uderzenie pięścią i kopniak, są też blok (nieskuteczny przeciw silniejszemu uderzeniu i broni) oraz unik. Po wciśnięciu jednocześnie klawisza uderzenia i kopnięcia możesz też złapać przeciwnika i zastosować cios „kolanko w żołądek”, leżącego typka możesz kopnąć w klejnoty, a kiedy ślania się na kolanach, wykonać „pimp slap”, czyli cios „z liścia w twarz”. Do tego dochodzą bronie – pałki, pokrywają

śmietnikowych koszy, sztachety. Wygląda to dość ostro – krwi jednak nie ma – i na pierwszych kilku etapach zastanawiałem się, czy to dobrze, że graffiti się tak brutalizuje. Później jednak,

kiedy przeciwnikami bohatera stają się policjanci z elektrycznymi pałkami czy absolutnie bezwzględni członkowie specjalnych oddziałów CCK, wątpliwości zniknęły. W New Radius nikt się nie patyczkuje z writerami i takie agresywne zachowania to ostateczność, po którą po prostu w świecie gry trzeba sięgnąć. Nie żebym pochwalał... po prostu jest, jak jest.

Jump Up

Sekwencje akrobatyczne – co przez cały czas gry wywoływało na mojej twarzy uśmiech – w niezwyklej stopniu przypominają obrazki znane wszystkim tym, którzy grali w trzy ostatnie części Prince of Persia. Trane'owi brakuje może dwóch czy trzech ruchów, jakimi – przynajmniej w Piaskach Czasu – dysponował Książę. Potrafi się on jednak odbijać od ścian, zwiisać z gzymsów, wspinać się po słupach i siatkach czy winoroślach. Nawet skała, w jakiej wykonano bohatera i lokację, przywodzi na myśl serię PoP.

Niestety ta ekwilibrystyka nie budzi w *Getting Up* aż takich emocji. W Księżu wszystko działo się szybko, poszczególne fragmenty gry można było przejść tylko błyskawicznie i precyzyjnie wykonując poszczególne akrobacje jedna po drugiej. Tutaj nie ma właściwie limitów czasowych – to, gdzie i po co masz skoczyć, jest widoczne w zasadzie na pierwszy rzut oka – to zadania wykonywane mechanicznie, nie przyspieszają tętna. Adrenalina skacze tylko w niektórych specjalnych sekwencjach, np. podczas malowania graffiti na pędzącym pociągu czy zwiśnięcia z burty sterowca unoszącego się nad miastem.

Graffiti on the Wall

Esencją gry jest jednak wykonywanie wrzutów i ozdabianie ścian. Style podzielone są na dwie grupy. Jedne wykonuje się szybko – to np. wlepki, tagi, szablony – wystarczy podesić do ściany, wcisnąć odpowiedni klawisz i gotowe. Drugie – duże kolorowe wrzuty malowane sprayem – wymagają więcej pracy. Bohater staje przy wybranej powierzchni i rozpoczyna malowanie, wtedy wzór wrzutu zaczyna się powoli wypełniać kolorem, a ręką Trane'a i całą jego postać trzeba poruszać tak,

by dwa, trzy razy przejechał sprayem nad każdym fragmentem wzoru.

Jeśli zbyt długo przytrzymasz puszkę nad jednym miejscem, robią się tam zacieki, wrzut trzeba też wykonać w określonym czasie – szybkość i jakość malunku jest oceniana i przeliczana na punkty reputacji, dzięki którym otwierasz bonusy ukryte w grze. Malowanie wrzutów nieco lepiej wykonane było w wydanej niedawno konsolowej grze *The Warriors*. Mówiąc szczerze, mechanizm rozgrywki z nim związany jest w *Getting Up* mniej rozbudowany niż system walki (a to przecież gra o graffiti), ale i tak rodzaje wrzutów, różnorodność powierzchni, na jakich je wykonujesz, wystarczają, by i ten element gry pochwalić.

Extra! Extra!

Gra złożona jest z kilku łatwych do wyróżnienia składników – bijatyk, malowania, akrobatyki, spotkań z legendami, sekwencji specjalnych. Na dodatek oparto ją na bardzo czytelnej strukturze – rozdziały podzielone są na etapy składające się z kolei z mniejszych obszarów, które trzeba ukończyć, by przejść do następnych podobnych obszarów. Mimo tej przejrzystości, wszystkie

Pokazuje, że graffiti to nie wandalizm.

elementy w bardzo zgrabny sposób łączą się ze sobą, trudno nie odnieść wrażenia, że cały czas coś się dzieje, a fabuła dynamicznie idzie do przodu.

Pomagają w tym wspomniane sekwencje specjalne, zrealizowane nieco inaczej niż pozostałe etapy – np. moje ulubione malowanie pędzących pociągów czy bijatyka jeden na jeden z Dipem (to prawie *Virtua Fighter*). *Getting Up* sprawia też wrażenie gry bogatej w bonusy i dodatki. Różnych grafik, wykorzystywanych do ozdabiania ścian, jest tu co najmniej kilkadziesiąt, sam możesz wybrać, które z nich wykorzystasz na każdym z etapów. Za punkty reputacji otwierasz nowe wzory, ciosy, pojedyncze etapy, które przechodzić można poza główną fabułą. Jednym z bonusów jest nowy tryb gry, skoncentrowany wyłącznie na bijatykach. To dowód na spory szacunek dla gracza i jego pieniędzy.

3D Style

Przy ocenie wyglądu i brzmienia Marc Ecko's *Getting Up* jako fan klasycznego hip-hopu

MARC ECKO

Pomysłodawcą gry, osobą mającą duży wpływ na proces jej tworzenia, oraz jednym z dwóch (obok znanego muzyka Seana „P.Diddy” Combsa) producentów wykonawczych odpowiedzialnych za oprawę dźwiękową *Getting Up*, jest Marc Ecko, prawdziwy magnat rynku odzieży hip-hopowej. Pierwsze próby zamienienia pasji w prawdziwy biznes podjął w 1997 roku – wtedy jednak wszystkie sieci handlowe odrzuciły jego projekty. Krok po kroku zwiększał jednak sprzedaż i produkcję, a dziś jego firma przynosi 750 milionów dolarów dochodu. Kolejne miliony chce zarabiać na grach komputerowych i zdaje się, że ma pomysł, jak tego dokonać – pojawienie się Marca Ecko na ubiegłorocznej konferencji producentów gier DICE 2005 okazało się dużym wydarzeniem, zaprezentował bowiem wiele ciekawych, wizjonerskich poglądów na temat obecnego stanu branży i jej przyszłego rozwoju.





To będzie graffiti na wysokim poziomie.

mogę nie być obiektywny, jednak fakt, że kiedy grałem w redakcji, co chwila ktoś zaglądał mi przez ramię, świadczy o tym, że ta gra po prostu dobrze wygląda. Pod względem technologicznym ustępuje najnowszym PC-towym produkcjom – to w końcu jeden z wielu ostatnio tytułów tworzonych równoległe z myślą o komputerach i konsolach – styl graficzny jest jednak bez zarzutu. Wszystkie elementy graficzne nawiązują do graffiti, a co by nie mówić, współczesne uliczne malarstwo to jeden z bardziej progresywnych, współczesnych nurtów sztuki wizualnej.

Warto też zwrócić uwagę na to, jak pracuje tutaj kamera. Ta nigdy nie stoi w miejscu – podczas malowania wrzutów w większości przypadków ustawia się tak, by nie tylko zapewnić maksymalną widoczność, ale również ładnie pokazać pracę artysty. Świetny jest dźwięk. Można usłyszeć głosy kilku znanych postaci kultury hip-hopowej. Trane'a odgrywa raper Talib Kweli, jego konkurenta – oldschoolowiec MC Serch, głosy legend graffiti również są autentyczne. Ścieżka dźwiękowa jest natomiast lepsza nawet od tej z GTA: San Andreas! Zawiera nie tylko sporo klasyków, ale również kilka utworów nagranych specjalnie na tę okoliczność, w tym rewelacyjny duet Taliba Kweli i legendarnego Rakima. Rewelacja!

Opsss...

Getting Up ma też – niestety – błędy. W dwóch-trzech miejscach zdarzyło mi się wpasć w ścianę, niektóre przerywniki animowane ucinają trochę zbyt szybko wypowiedziane kwestie, kolejne etapy wciągają się niespotykanie długo (dłużej niż na PS2!!!).

Sterowanie przy użyciu klawiatury i myszki jest właściwie nie do zaakceptowania (najbardziej zawodzi przy malowaniu graffiti). Szkoda też, że sekwencje akrobatyczne nie budzą większych emocji.

Bomb Squad

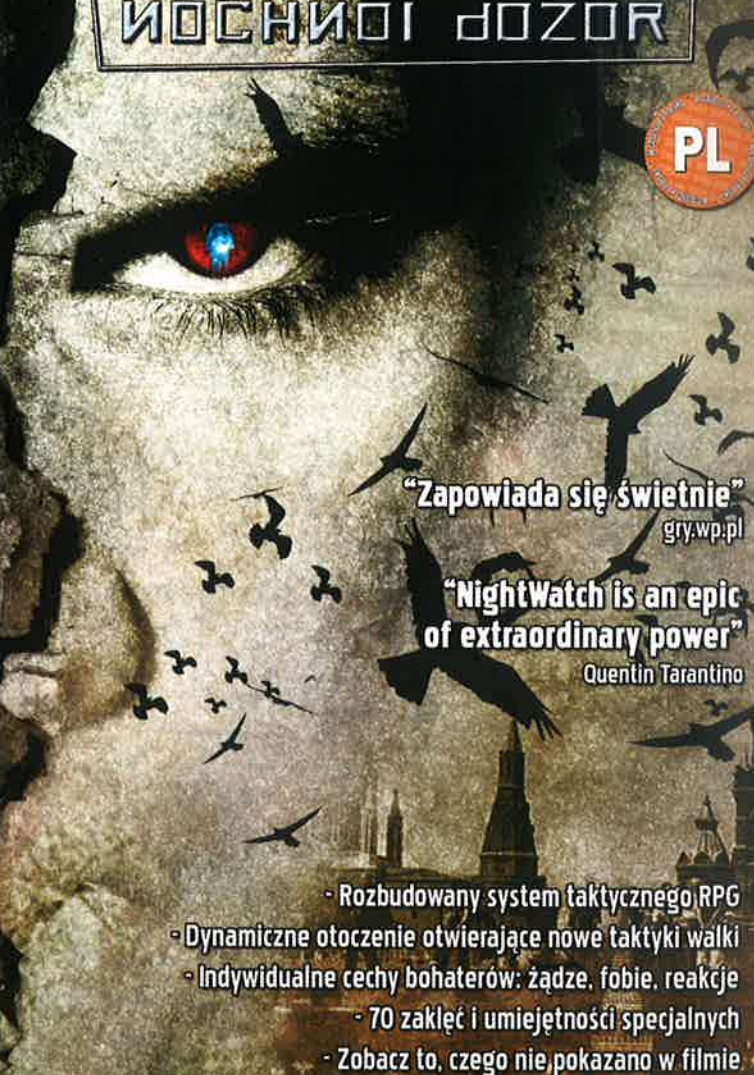
Mocne strony gry zdecydowanie jednak górują nad jej drobnymi w sumie niedociągnięciami. Fan graffiti tę produkcję po prostu mieć musi (bez dyskusji!). Hip-hopowiec, który w nią nie zagra, naprawdę wiele straci. A zwykły fan gier akcji? W tym gatunku niczego lepszego w tym roku jeszcze na PC nie wydano... [GDA]



KINOWY HIT W WERSJI NA PC
już w marcu w sklepach

STRAŻ NOCNA

НОЧНИЙ ДОЗОР



"Zapowiada się świetnie"
gry.wp.pl

"NightWatch is an epic
of extraordinary power"
Quentin Tarantino

- Rozbudowany system taktycznego RPG
- Dynamiczne otoczenie otwierające nowe taktyki walki
- Indywidualne cechy bohaterów: żądze, fobie, reakcje
- 70 zaklęć i umiejętności specjalnych
- Zobacz to, czego nie pokazano w filmie



Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.pl

www.techland.pl

www.nival.com/nightwatch

Straż Nocna © 2005 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.



PRODUCENT: RED STORM ENT/UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,99 zł
WWW.RAINBOWSIXTHEGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
04/2006

PEPIN KROOTKI | RAINBOW SUXX!



TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Na chwilę, gdy zasiądę do pisania recenzji czwartej części Rainbow Six, czekałem długo i ze zniecierpliwieniem. Teraz kiedy moment ów wreszcie stał się faktem, dałbym wiele, by wymigać się od niewdzięcznej roboty. Bo czyż można czerpać radość z dobijania ukochanego konia? Niestety taką mam powinność, lecę więc po naboje...

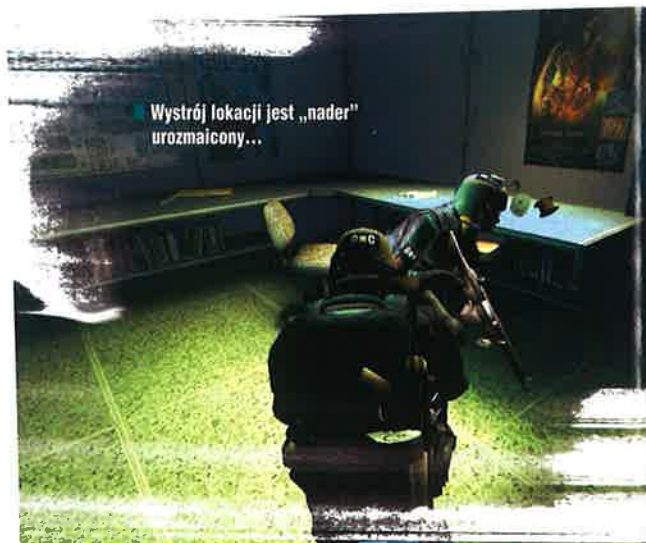
Seria R6 znana była z tego, że czuliśmy, iż uczestniczymy w profesjonalnych operacjach. Służyły temu minimalistyczne, pozbawione zbędnych upiększeń plany miejsca wydarzeń oraz działanie wedle schematu: „analiza sytuacji – planowanie – atak”. Sama akcja trwała kilkanaście sekund – właśnie tyle wystarczało, by parę zespołów zawodowców wykonało skoordynowany szturm z kilku kierunków jednocześnie. Genialnym planem można się potem było pochwalić przed kolegami...

Dobre? To zmienić!

Tymczasem Lockdown jest zupełnie niepodobny do którejkolwiek z wcześniejszych części R6 wydanych na PC. Rainbow Six był kiedyś grą znakomitą, doskonałą i imponującą. Najwyraźniej jakiś nawiedzony specjalista od zwiększania sprzedaży na siłę zarządził, że zamiast tego ma być odtąd „wyrombista”, „odjechana” i „zajefajna”. Dla osiągnięcia tego celu zaaplikowano więcej strzelania, więcej trupów, huk, dymu i kowbojowania.

Pierwszą ofiarą takiej polityki był klimat. Wyobraźcie sobie, że idziecie do kina na najnowszą część „Gwiezdných Wojen”, którą rozpoczyna legendarny motyw przewodni Johna Williamsa przerobiony na modłę techno/heavy metal, otwarzany nado w zdwojonym tempie. Porażka? Ale tak właśnie wita nas Lockdown. A potem jest jeszcze gorzej.

Fazę planowania zupełnie pominięto, liczbę członków oddziału ograniczono do czterech, przy czym, czy tego chcemy, czy nie, zawsze gramy Dingo Chavezem. Pozostali trzej kominarkowcy przydzielani są wedle widzimisię dowództwa. Snajperzy przepadli gdzieś bez wieści, ale po ukończeniu pierwszych kilku misji zaczynamy rozumieć, dlaczego. Poziomy są tak żenująco ograniczone, że strzelcy wyborowi nie miałby okazji zabłysnąć talentem (na konsolach występowali tylko w „celowniczkowych” sekwencjach, które na PC całkowicie wycięto).



Czterej wspaniali na smyczy

Cóż można zdziałać czterema ludźmi? Wziąć zdezerorientowanych terrorystów w dwa ognie? Skierować jedną grupę do rozbrajania bomby, drugą zaś posłać, by w tym samym czasie odcięła drogę bandytom biegnącym zabić zakładników? Raczej nie. Po prawdzie można tylko brnąć w kwartecie naprzód po trupach wrogów i regularnie opróżniać magazynki. Wycieczka taka odbywa się wewnątrz restrykcyjnie wytyczonego przez twórców „korytarza”, zgodnie z jedynie słusznym kierunkiem zwiedzania. Kiedy w poprzednich częściach odbijaliśmy zakładników więzionych w budynku ambasady, mogliśmy przynajmniej swobodnie penetrować całą budowlę, przedostając się do środka wybranym wejściem...

W Lockdown jest zgoła inaczej. Poruszamy się wyłącznie po niewielkiej części pomieszczeń, każdy level ma punkt startowy oraz metę, pomiędzy którymi prowadzeni jesteśmy jak po sznurku biorąc udział w liniowej szopce. W niektórych lokacjach całuskie otoczenie pokryto buraczanymi, odpy-



Francuzi i Amerykanie po jednej stronie? No, no... ciekawe.



Twórcom lokacji najwyraźniej palma odbija.

chającymi teksturami o niskiej rozdzielczości. Sceneria jakby żywcem wyjęta z gier recenzowanych w cyklu „Kaszanka Zone”, nie zaś najnowszego przeboju Ubisoftu. A kiedy po raz n-ty wypadłem na prowizoryczny składzik skrzyń z bronią, poukładaną dokładnie w ten sam sposób, straciłem cierpliwość. Ktoś chyba popełnił na tej grze ciężki grzech nadużycia techniki „kopiuj/wklej”. Z drugiej strony, chociaż design poziomów leży i kwiczy, sama grafika jest całkiem nleża i byłaby zapewne jeszcze lepsza, gdyby nad nią solidnie popracować. Silniczek Lockdown obsługuje HDR, Heat Haze i pozostałe nowoczesne efekty, jakie otrzymujemy z dobrodziejstwem inwentarza DirectX 9.0, jednak potencjał ten pozostaje w dużej mierze niewykorzystany.

Oczywiście nie ujrzymy tego w filmowych zwiastunach ani na screenach publikowanych w reklamach i zapowiedziach. Lockdown wygląda tam pysznie. Weźmy na przykład postacie komandosów, które – nie zaprzeczam – są najładniejszymi modelami, jakie dotychczas oglądaliśmy w serii Rainbow Six. Uroda i rozum jednakowoż nie zawsze idą w parze, a ci państwo są tego najlepszym przykładem. Kiedy ruszamy do ataku, miast nas asekurować, wloką się gdzieś w tyle i co chwila musimy przystawać, by na nich zaczekać. Czasem jednak nie nadchodzą wskutek marnego pathfindingu, który wprost woła o pomstę do nieba.

W ogóle zachowują się jak banda pantoflarzy. Pozostawieni samopas potrafią stanąć twarzą do ściany i tkwić w tej pozycji, aż jakiś terrorysta nie uwolni ich od nieźnośnego ciężaru bytu. W zachowaniu naszych podopiecznych nie wyczuwamy tak charakterystycznej dla „elity elit” pewności ani płynności ruchów. Ustrzeliliśmy terrorystę, raportują to wiekopomne zwycięstwo z satysfakcją i tryumfem w głosie – gdzie się podzieli ci chłodni profesjonalści z dawnych lat?

Wiele ognia, mniej celności

Skoro już przy tym jesteśmy, wypada nadmienić, że w porównaniu do poprzednich części obie strony strzelają więcej, zaś trafiają mniej. Klimaty zrobiły się jakieś takie bardziej... westernowe? Znikł stary model obrażeń, a wraz z nim przykra, acz realistyczna świadomość, iż pierwsza lepsza kulka pośle nas do piachu. Zamiast tego w ramach danej misji mamy do wykorzystania... trzy życia. Czyli trochę mniej niż kot, ale zdecydowanie więcej niż człowiek. W praktyce jednak nie

ma to większego znaczenia, bowiem i tak w dowolnym momencie możemy zapisać bądź wczytać stan gry. Wyćwiczony weteran R6 nie będzie potrzebował się do tego uciekać, gdyż obserwując terrorystów zaczynamy doceniać celność, z jaką prowadzili ogień szturmowcy Imperium w Nowej Nadziei. Tu patafiany rozpylają pestki jak popadnie, strzelając z biodra bez względu na to, czy stoją o krok, czy też po drugiej stronie podziemnego parkingu.

Bułka z masłem?

Ukończywszy pierwsze dwie misje, sądziłem, że gra w Lockdown to bułka z masłem – myliłem się. Otóż, po wtargnięciu do pomieszczenia i załatwieniu pierwszego łajdaka jest jeszcze czas, by nie tylko przelknąć gryza owej

około 500 naboji (więcej niż żołnierz frontowy!!!), to już w połowie levelu zmuszeni jesteśmy zastosować ogranicznik serii i przedsięwziąć poważne oszczędności. Do diaska, kto widział dwóch (dosłownie dwóch!) zakładników pilnowanych przez setkę terrorystów?

To nie koniec – gdy zużyłem całą amunicję i wyszarpnąłem pistolet z kabury, skonstatowałem, że jakiś spryciarz wyposażył go w niewyczerpany zapas naboju (wyobrażacie sobie taki obciach w R6!?)... Jest to tym bardziej zastanawiające, że przecież wśród tuzinów nieboszczyków ponieważ się cały arsenał broni, którego nijak nie można spożytkować... Płakać się chce.

Kończ waść, wstydu oszczędź!

To tylko najważniejsze babolki na długiej liście niedoróbek Lockdown. Całej nie

Dużo trupów, huku, dymu i kowbojowania. Mało starego, dobrego R6.

bułki z masłem, ale i popić kefirem, poprawić wpijające się w tyłek gatki i dopiero wtedy wykończyć resztę psubratów, którzy ocknąwszy się z letargu, poczęli łażać nam za skórę. A im dalej w las, tym groźniejsi czekają na nas rywale: szybsi, celniej strzelający... i bardziej kuloodporni. Kapitulują dopiero oberwawszy trzecią kulka w łeb (choć nie ma reguły, czasem wystarczy 2x w czerep i 1x w stopę albo dłoń). Następnie fikają malowniczy piruet, by finalnie zastygnać w wyjątkowo nienaturalnej pozie.

Być może zabrzmi to dziwnie, lecz tym, co nas w Lockdown najbardziej ogranicza, jest właśnie pojemność magazynka. Chociaż do walki ruszamy z kuriozalnym zapasem

mam ochoty przytaczać, bo obawiam się, że pisanie recenzji zajęłoby więcej czasu, niż przejście samej gry (na co notabene nie potrzeba więcej niż 10 godzin). I tak oto powstał Czokapik... eee... wielki pomnik lenistwa i partaniny (a jak miemam, również ludzkiej chciwości – patrz cena!).

Wrażenia z grania mogą porównać tylko do uczucia, jakie niegdyś zrobił na mnie widok samolotów wbijających się w wieżę World Trade Center... nledowierzenie pomieszanego ze zgrozą.

...To się w ogóle nie powinno wydarzyć! [GDA]



Założenia misji: ja załaduję broń, ty rozładujesz TIRA. Wykonać!

OCENA

4+

GRYwalność 4
VIDEO 7
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

❖ ani razu się nie powiesiła (choć autorzy dla przyzwoitości powinni)
❖ na szczęście jest krótka

- krótka
- AI
- skrypcy
- liniowość
- projekty poziomów
- powtarzający się przeciwnicy
- brak klimatu
- brak części taktycznej
- babole!
- regres pod każdym względem

PRODUCENT: PROMINENCE
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.GTIRACINGTHEGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1.3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | GDYBY NIE KILKA DROBNYCH PROBLEMÓW...

GTI

GTI RACING



Żeby nie trzymać was w niepewności... albo nie, na opis grywalności (yo! – dop. Q) będziecie musieli poczekać przynajmniej do końca przerwy na rys historyczny. Ten jest bowiem o tyle istotny, że to przecież nie jest pierwsza samochodówka Techlandu. Pamiętacie Xpand Rally? (Pytanie z gatunku retorycznych – w końcu było w CDA 03/06.)

W GTI Racing wykorzystano ulepszony engine z XR, a już po pierwszym uruchomieniu widać, że na zapożyczonym silniku podobieństwa wcale się nie kończą. Ba, wystarczy chwilę pochodzić po menu, by dojść do wniosku, że jego układ jest niemal identyczny. Na szczęście układ układem, a wykonanie wykonaniem – to stoi obecnie na wysokim poziomie, dzięki czemu po menu nie tylko łatwo się poruszać, ale dodatkowo nie trzeba się obawiać rzucających się do oczu tekstów w niskiej rozdzielczości i amatorsko wyglądających ikon. GTI wygląda pod tym względem na jak najbardziej profesjonalną produkcję.

Fani niezbyt realistycznych samochodówek nie mieli ostatnimi czasy powodów do narzekania. *Need for Speed: Most Wanted*, *World Racing 2*, a nawet *ToCA Race Driver 3*, która prostszy model jazdy też ma – wszystko to tytuły godne polecenia. Czy uda się dołączyć do tego grona rodzimemu GTI Racing? Beta była w końcu całkiem przyjemna...



Niech żyją chrząszcze!

Najważniejsza w grze kariera podzielona jest na pojedyncze wyścigi. Zazwyczaj mamy do wyboru kilka, parę kolejnych można sobie podejrzeć, ale żeby można w nich było wziąć udział, trzeba zaliczyć wszystkie wcześniejsze – tryb ten jest stuprocentowo liniowy, przynajmniej jeśli nie liczyć możliwości powtórzenia dowolnego z już zaliczonych wyścigów, dzięki czemu problem braku kasy w zasadzie tutaj nie istnieje.

Żeby jednak w wyścigu wziąć udział, trzeba mieć czym, dlatego też karierę rozpoczynamy od wizyty w salonie. Na początku dostępna jest tylko najłabsza klasa wozów, więc do wyboru mamy pierwszego golfa oraz dwa chrząszcze: w wersji klasycznej oraz buggie. Za szybkie te cuda nie są, ale początkowe wyścigi i tak są ograniczone do tej właśnie klasy, przeciwnicy nie będą więc mieli niczego lepszego. Przynajmniej teoretycznie, bo na kupnie wozu zabawa wcale się nie kończy – znacznie więcej kasy niż na sam samochód można wydać na jego tuning.



Jak to robią w... Warszawie

Czyli stów kilka o rodzajach wyścigów.

RACE

Zwykle wyścigi. Na ich trasie umieszczane są punkty kontrolne, które trzeba zaliczyć, ale o jeździe poza wyznaczonym toriem lepiej zapomnieć. Drobne skróty i ścinanie zakrętów jeszcze ujdą, ale dłuższe wycieczki kończą się albo zgubieniem punktu kontrolnego (wtedy trzeba się wrócić), albo karnym przeniesieniem na trasę (tracimy czas). Trwają zazwyczaj około pięciu minut, w czasie których możemy zarówno parę razy przejechać tę samą trasę, jak i robić jedno wielkie kółko.

DRAG

Tryb ostatnimi czasy bardzo popularny, w GTI Racing występuje w wersji nieco uproszczonej. Owszem, mamy prosty kawałek drogi i ręczną zmianę biegów (a dodatkowo widok z wnętrza kabiny), ale nie ma ani efektów wchodzenia w nadprzestrzeń, nawet jeśli użyjemy nitro, ani nic się nam szczególnie mocno nie trzęsie, ani nie dostajemy dziwnego bonusu za zmianę biegu w ściśle określonym momencie, choć zmiany biegów pilnować – rzecz jasna – trzeba. W porównaniu do NFS-a jest więc bardziej realistycznie i... trochę nudniej, choć z drugiej strony, to najlepszy sposób na szybkie pieniądze, bo wyścigi można w końcu powtarzać, ile się tylko chce, a kilkanaście sekund w Dragu to nie pięć minut w zwykłym Race'ie – to zresztą jeden z głównych powodów, dla którego problem kasy w GTI w zasadzie nie istnieje.

DRIFT

Drift rozwiązuje niemal identycznie jak w NFS-ach, różnice dotyczą tylko podawanych na ekranie informacji. Innymi słowy, mamy luźniejszą fizykę ułatwiającą jazdę poślizgami, punkty zależące od długości ślizgu i szybkości samochodu (ale nie ma mnożników) oraz bandy, które wystarczą

puknąć, by punkty z własnie wykonywanego driftu stracić. Jedyna większa różnica dotyczy liczenia kilku poślizgów wykonywanych jeden po drugim – jeśli choć przez chwilę jechaliśmy między nimi normalnie, będą punktowane oddzielnie.

CROSS COUNTRY

Podobne do jednego z trybów w World Racing 2 – w terenie umieszczono bramki, a właściwie widoczne z dużej odległości kolumny świetlne, które trzeba po kolei zaliczyć. W przeciwieństwie do zwykłych wyścigów sami jednak wybieramy drogę od jednej kolumny do drugiej, co w praktyce oznacza, że niekiedy dopiero za drugim-trzecim razem uda się nam odnaleźć najlepszą trasę. Bo wpadnięcie w zagajnik czy natknięcie się na kamienny murek bardzo rzadko nie kończy się przegraną, a że teren jest w grze czasami mocno pofalowany, tego typu przeszkody nie zawsze da się w porę zauważyć. No, chyba że jedziemy za wozami sterowanymi przez komputer, ale kto by się tam chciał wlec z tyłu.

LEGAL

Zupełna nowość w samochodówkach! W wielkim skrócie jest to coś jak miasteczko szkoleniowe dla wojskowych z kartonowymi modelami policjantów, staruszek czy Świętych Mikołajów (a może złodziei z workami z kasą, bez koloru trudno w końcu poznać, a znak dolara na worku i brak czapki niczego jeszcze nie przesądza, prawda?), co pewien czas wskazujących na drogę. Naszym celem jest odpowiednio szybkie przejechanie trasy wyznaczonej przez kolumny świetlne (ale w przeciwieństwie do Cross country tutaj droga jest i tak jedna), a przy okazji unikanie pieszych, bo skasowanie takiego modelu to pięć sekund w plecy, co oznacza, że dwa błędy wystarczą, by do próby podchodzić jeszcze raz.

– albo procentowy, albo bezwzględny jej przyrost, nie musimy więc niczego kupować w ciemno. A gdyby i tego było mało, w osobnej kategorii zebrano całe zestawy do tuningu mechanicznego, dzięki czemu poradzi sobie z nim nawet osobnik niemający o dyferencjalach i sprężynach zielonego pojęcia.

Poza tuningiem mechanicznym jest jeszcze **optyczny**. Można go sobie całkowicie odpuścić, ale że ceny spojlerów – w porównaniu do kosztów grzebania w silniku – są bardzo przystępne... Jeśli ktoś gustuje w superaluzach, przerośniętych progach i błotnikach, a do tego czuje potrzebę przemalowania salonowego wozu

Efektywność, ciche chłodzenie połączone z wydajnością

Technologia ASUS Reverse Cool

EAX1300PRO Silent/TD/256M

- ATI Radon[®] X1300PRO
- 256 MB DDR2
- 400MHz
- 2048x1536x85 Hz
- PCI Express 16x
- Gra „King Kong”



Wyjątkowe technologie ASUS

ASUS Splendid Video Intelligence Technology

Jakość wideo oglądanego na PC jest tak dobra jak na najlepszym telewizorze

ASUS VideoSecurity Online

Ekonomiczny system ochrony

ASUS GameLiveShow

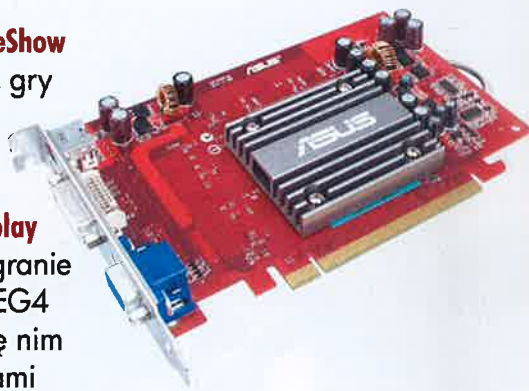
Daje możliwość gry z innymi przez Internet

ASUS GameReplay

Pozwala na nagranie gry w pliku MPEG4 i podzielenie się nim z innymi graczami

ASUS GameFace Messenger

Wyjątkowy komunikator dla graczy



Byłoby naprawdę fajnie, gdyby nie dziwne problemy z płynnością.

Z dodatkowymi skrzydełkami!

Możliwości mamy tu takie, że nie powstydziłaby się ich niejedna znacznie poważniejsza samochodówka, ale w końcu to też zostało zaczerpnięte z XR. Turbo w czterech rodzajach, zmiana map w komputerze na zapewniające lepsze osiągi (choć można by się zastanawiać, co robi komputer w silniku z gaźnikiem, ale... to w końcu zręcznościówka, więc zastanawiać się nie będziemy), stożki, polerowane dołoty, sportowe wałki, sprzegła, koła zamachowe, zawieszenie, skrzynie biegów – opcji jest tyle, że łatwo się w tym wszystkim pogubić! Na szczęście przy każdej części podawane są także – poza ceną: krótki opis i – jeśli wpływa to na moc



na barwy wojenne, możliwości ma tutaj naprawdę sporo. Co równie ważne, jeśli ktoś uznaje takie coś za psucie i szpecenie, może sobie ten fragment całkowicie odpuścić, bo do niczego – poza samopoczuciem gracza – potrzebne to nie jest.

I napędem na wszystkie odnoża!

Dobrego samopoczucia nie psują także same wyścigi, a to za sprawą **przyjemnego modelu jazdy**. Nawet na klawiaturze nie ma problemu z opanowaniem auta, mimo że w poślizg wpada się całkiem łatwo. Jest specjalny tryb dla posiadaczy kierownicy, więc i miłośnicy nieco większego realizmu narzekać nie powinni. Można jeździć z widokiem z tyłu (2 warianty), z wnętrza, ze zde-



wozy podlegają uszkodzeniom, są na tyle pancerne, że trzeba się naprawdę mocno starać, by do mety nie dojechać, a koszty naprawy są wręcz śmiesznie niskie. Zirytować mogą jedynie dziwnie się niekiedy zachowujące barierki i murki przy drodze – czasami zamiast nas zwyczajnie odbić, ucapiają niewidzialnymi łapami i niemal zatrzymują w miejscu. Zdarza się to jednak na tyle rzadko, że przy mniej kontaktowej (z poboczem) jeździe nie będzie to nam przeszkadzało.

Innym kuriozum są **wirtualne drogowaskazy z pola siłowego**, czyli pojawiające się niekiedy na trasach animowane strzałki wiszące w powietrzu, które zachowują się jak... właśnie pole siłowe czy niewiedzialna ściana (zwykle strzałki, a także znaki, słupki czy drewniane płoty można „przestawić”). W samej zabawie to jednak na szczęście nie przeszkadza, bo w końcu i tak w takich miejscach skrócić musimy.

Chrząszcz doskonały?

Czyżby GTI Racing cierpiało tylko na drobne niedociągnięcia? Tak dobrze niestety nie ma. Poważniejsza wada jest w zasadzie tylko jedna, ale niekiedy mocno dokucza – chodzi bowiem o problemy z płynnością. Wydawałoby się, że skoro komputery poszły nieco do przodu, a gra wcale dużo lepiej od Xpanda nie wygląda, powinna działać super. Zwłaszcza że minimalne wymagania sprzętowe są – na obecne czasy – bardzo niskie, a rekomendowany jest procesor 2 GHz. Tymczasem na komputerze z 1 GB RAM-u, 6600GT i 3 GHz procesorze płynnie było w zasadzie tylko na najniższych detalach! Co jeszcze dziwniejsze, nawet na maksymalnych detalach gra nie wygląda jakoś specjalnie lepiej – asfalt i linie na nim jak rozmazane były, tak rozmazane pozostają, zdecydowaną poprawę widać w zasadzie tylko na modelach samochodów. Tyle że lepiej, jak ich na ekranie nie widać, bo skoki mamy wtedy



murowane. Dziwne to, bardzo dziwne, bo wygląda albo na małą niedoróbkę, którą powinno się dać poprawić patchem, albo na poważny problem z silnikiem, którego poprawić się tak łatwo nie da... Rozstrzygnąć tego teraz nie sposób, ale że problem istnieje, lojalnie przed tym uprzedzam, choć od razu muszę dodać, że na tych najsłabszych detalach gra i tak wygląda niezłe, a płynna jest, jak być powinna.

Inwestować we własnego?

Jeśli ktoś ma mocny komp (wymagania minimalne są niestety mocno zaniżone) i lubi zręcznościowe samochodówki z dużymi możliwościami tuningu, z GTI Racing powinien być zadowolony i to nawet bardzo. Fakt, jeździ się tutaj tylko wozami ze stajni VW, ale modeli jest w sumie coś koło dwudziestu siedmiu, od garbusa do conceptów. Podobnie z trasami: niby lokalizacji jest tylko sześć (w tym USA, Wielka Brytania, Niemcy, Francja i Włochy), ale że każda z nich to sporej wielkości mapa, na której wytyczono po kilka (naście) tras, na zbyt szybko kończący się tryb kariery nikt narzekać nie będzie. Dość powiedzieć, że po dniu spokojnego grania licznik zaawansowania pokazywał coś koło 5%... A do tego gra oferuje jeszcze pojedyncze wyścigi (ale tylko na trasach już odkrytych w kampanii) i multi dla czterech graczy.

W sumie GTI Racing to kawał porządnej samochodówki, która swobodnie może konkurować z World Racing 2 i mimo drobnych problemów – wygrać. Nie cierpi bowiem na rozdwojenie jaźni i jak na zręcznościową grę przystało, przeciwników można bez żadnych ujemnych konsekwencji wypychać z trasy. Oferuje także większe możliwości tuningu i przyjemniejszy model jazdy, dlatego też... na co jeszcze czekacie, wspierać polskich programistów! **ICDA!**

Jeździ się tutaj tylko wozami ze stajni VW, ale modeli jest w sumie coś koło dwudziestu siedmiu.

rzaka i z maski – co kto woli. Są powtórki z odjechanymi filtrami i możliwość ich zapisania na dysku. W zasadzie jest wszystko, co w takiej samochodówce być powinno.

Niczego sobie jest nawet AI, które popełnia błędy i daje się wypchnąć z trasy. Na dobrą sprawę przyręcić się można do zbyt niskiego poziomu trudności, bo nawet na hardzie jest zaskakująco łatwo. Mimo że



PRODUCENT: REBELLION
DYSTRYBUTOR: WANADOO
WWW.REBELLION.CO.UK

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SEDZIMIR | ODGRZEWANE KOTLETY

World War Zero

Stare gry wracają zazwyczaj na rynek kilka razy, w kolejnych coraz tańszych seriach wydawniczych typu „Stare, ale jare” albo „Maxxx Budget”. World War Zero to również powtórka z rozrywki – dość nietypowa, co jednak nie znaczy, że ciekawa.

Jest marzec roku 1964, ale to, co dzieje się w Europie, znacząco odbiega od tego, co w tym czasie rzeczywistość działo się na Starym Kontynencie. Jurij Gagarin nie odbył trzy lata wcześniej swojego pierwszego w historii załogowego lotu na okołozemskiej orbicie, Władysław Gomułka nie rządzi w Polsce, a Stany Zjednoczone nie rozpaczają wciąż po zabitym rok wcześniej JFK. Cały czas natomiast trwa I wojna światowa.

Brzmi znajomo? I powinno – tak pisaliśmy o grze Iron Storm w grudniowym numerze CD-Action z 2002 roku. To samo mogę napisać teraz, na początku 2006 roku o World War Zero – obydwa tytuły skrywają prawie jedną i tę samą grę.

Pokrewna droga Żelaznej Burzy

„Prawie” to jednak nie to samo, co „dokładnie” – produkcje te różni więc nieco więcej niż tylko sam tytuł. Twórcami pierwotnej PC-towej wersji Iron Storm byli ludzie z francuskiego studia Kylotonn, które obecnie kojarzy się przede wszystkim z grą Bet on Soldier. Zaraz też pojawiły się informacje o planowanej



konsolowej wersji gry, która miała poważnie zarządzić przede wszystkim na Xboxach – do brych FPS-ów, poza Halo, konsola ta jeszcze nie miała, a Iron Storm zapowiadał się całkiem ciekawie. Podczas prac zmienił się tytuł – ktoś uznał, że World War Zero brzmi dużo lepiej, a przede wszystkim bardziej intrygująco niż Iron Storm i to pod taką właśnie nazwą gra pojawiła się ostatecznie na rynku w połowie 2004 roku. Kod, który trafił do naszej redakcji, jest więc PC-tową przeróbką konsolowej przeróbki PC-towej gry – tym razem firmowaną wyłącznie przez Rebellion. Czy w związku z tym warto w ogóle zwracać sobie głowę tym tytułem?

Może tak?

Najkrótsza, niestety bolesna odpowiedź brzmi: **nie!** Podstawowe zmiany między obydwoimi tytułami to przede wszystkim poziom oprawy graficznej. Oryginalna grafika z Iron Storm została przycięta do możliwości konsol (i to raczej PlayStation 2 niż mocniejszego Xboxa),



a następnie lekko podrasowana na potrzeby wydania PC-towego. Efekt, choć z technicznego punktu widzenia słaby, jest dość ciekawy – lokacje wyglądają podobnie, składają się jednak z obiektów wymodelowanych z mniejszą liczbą szczegółów, choć jednocześnie grafika zdaje się miłsza dla oka, mniej kancista, kojarzy się z gramami z automatów czy konsolowymi.

A jednak nie!

Bardziej konsolowa stała się również rozgrywka – akcja toczy się szybciej, lokacje nieco pozmieniano (głównie, choć nie tylko, zmniejszono lub pocięto je na mniejsze obszary), wymiana ognia zdarza się więc częściej niż w oryginale. Rzecz, na którą narzekali niemal wszyscy recenzenci i gracze oryginalnego Iron Storm, to **wytrzymałość przeciwników** (liczba pocisków, jakie trzeba było w nich wpakować, zanim sześli). To na szczęście poprawiono (nie do końca, ale wyraźnie), co również przyczyniło się do zwiększenia tempa gry.

Mozna by więc pomyśleć, że jakiś sens w kupowaniu World War Zero jest – za niewielkie pieniądze dostajemy zmienioną wersję solidnego FPS-a z bardzo oryginalną fabułą. Tyle tylko, że w 2006 roku World War Zero wygląda gorzej od większości nawet budżetowych konkurentów, oferuje rozgrywkę obejmującą wyłącznie najbardziej podstawowe mechanizmy gatunku FPS, a poza tym widać, że wersja PC-towa przygotowywana była na szybko, bo jest w niej trochę bugów. Tylko dla kolekcjonerów-fanów Iron Storm – czyli trzech osób w Polsce i piętnastu w Europie. **[CDA]**

World War Zero to PC-towa przeróbka konsolowej przeróbki PC-towej gry.

OCENA 5

GRYwalność [] [] [] [] [] 5
VIDEO [] [] [] [] [] 4
AUDIO [] [] [] [] [] 5

PODSUMOWANIE

- ☛ warto zobaczyć lokacje z Iron Storm w takiej samej, a jednak innej oprawie
- ☛ szybsze tempo akcji niż w oryginale
- ☛ jeśli grałeś w Iron Storm, niewiele cię tu zaskoczy
- ☛ archaiczna grafika
- ☛ ma tylko minimum mechanizmów, jakie powinien mieć FPS
- ☛ są bugi

PRODUCENT: CAPCOM
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 129,90 ZŁ
WWW.CAPCOM.COM/ONI3_INTRO.HTML

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
03/2006

CD
03/2006

HUT SĘDZIMIR | RESIDENT EVIL W ŚREDNIOWIECZNEJ JAPONII

ONIMUSHA

Dzięki nowej inicjatywie koncernu Ubisoft (patrz ramka) dostajemy okazję, by zapoznać się z trzema grami firmowanymi przez Capcom, czołowego producenta gier konsolowych. Czy najstarsza z nich, przeniesiona na PC niemal bez żadnych zmian, przekona nas do kupna joypadów?

Odpowiadam od razu. Przekona. A dokładniej mówiąc, nawet zmusi – bo jeśli chcesz zagrać w Onimushę 3 na PC, a nie masz jeszcze pada, podczas walki z myszą i klawiaturą czekają cię prawdziwe męczarnie. Tym bardziej warto się więc zastanowić, czy produkcja, która po raz pierwszy ujrzała światło dzienne w 2004 roku, przetrwała próbę czasu i przeprowadzkę na nową platformę.

Ja to już gdzieś widziałem...

Tutaj niestety szybkiej odpowiedzi nie będzie. Ocena PC-towej wersji Onimushy sprawiła mi nie lada kłopot. Wiem, że to bardzo dobra, solidna gra, którą (prawie) ukończyłem na PlayStation 2. Wiem też jednak, że kiedy już bawiłem się konsolowym oryginałem,

Onimusha 3: Demon Siege
trafia na PC-ty w wersji
w zasadzie niezmienionej
w stosunku do oryginału.

zdawałem sobie sprawę ze słabości Demon Siege'a i tego, że produkcja ta jest raczej chwilową przyjemnością niż tytułem, do którego chciałbym wrócić za pół roku, rok czy nawet jeszcze później. Jeśli więc ktoś grał w trzecią część serii Onimusha na konsoli, może spokojnie zaoszczędzić swój czas i zabrać się za czytanie kolejnej recenzji. Może też zaoszczędzić pieniądze – nie ma najmniej-



Nie igraj ze mną,
kiedy gram, nie igraj
z ogniem, który w
żyłach mam!

szego sensu, by inwestował w grę, którą poznał już – i to przecież w tej samej wersji – na innej platformie.

Domyślałem się jednak, że większość czytelników CD-Action nie dość, że w Demon Siege'a nie grała, to jeszcze zastanawia się, czym jest ta cała Onimusha i dlaczego w tytule gry widnieje trójka. Całą tę słynną, cenioną przez konsolowców serię rozpracowujemy w ramce, w tym miejscu warto tylko umieścić Onimushę wśród gier, które PC-towcy znają. Mówiąc najprościej, Onimusha to Resident Evil, w którym zamiast pistoletów są samurajskie miecze, a zamiast zombiaków równie nieżywe i równie złe demony pochodzące z jakiejś skośnoookiej, żółtoskórej wersji piekła. Zestawienie całkiem niezłe, tym lepsze, że w przeciwieństwie do serii Resident Evil, wrogiem głównego bohatera nie jest tu mało konkretna korporacja „Umbrella”, a złowrogą daimyo Nobunaga, przeciwnik namacalny i konkretny. Z takim draniem zawsze walczy się przyjemniej.

Londyn – Paryż – Tokio

Nobunaga to zresztą łajdak pierwszej wody. Próbowal raz – nie wyszło. Próbowal drugi raz – znów nie wyszło. Teraz zaś, w Demon Siege'u, robi trzecie podejście – do zdobycia władzy nad światem i osiągnięcia nieśmiertelności.

Cała fabuła należy raczej do tych, w których pada dużo pompadycznych zdań o „pradawnym złu” i „demonach z innego wymiaru”, a których twórcy mają nadzieję, że przejęci tym wszystkim gracze nie zauważą, że całość niezbyt się klei. Tymczasem trochę tak jest – pierwszym bohaterem gry, jakiego poznasz, jest Akechi Samanosuke, młody samuraj, który trafia do opanowanej przez demony osady. W tutejszej pagodzie znajduje przyczynę całego rozgardiaszu – jest nią Nobunaga, dla którego atak na osadę jest częścią większego planu. Dochodzi do krótkiej walki, w wyniku której samuraj ze średniowiecznej Japonii przenosi się do... współczesnego Paryża. Normalnie udałby się pewnie do najbliższej kawiarni na pysznego croissanta, okazuje się jednak, że piekielne zastępy Nobunagi zaatakowały również stolicę Francji.

Dziwnie? Będzie jeszcze dziwniej – na paryskim bruku poznajemy drugiego głównego bohatera gry, członka specjalnych oddziałów tutejszej policji, Jacquesa Blanca. Obaj panowie są poważnie zdezorientowani – Samanosuke niezwykłym miejscem, w którym się znalazł, Jacques niezwykłymi stwo-

rami, które znalazły się w tym dla niego jak najbardziej normalnym miejscu. Jak to w telenowelach bywa (a przecież filmy i gry akcji to takie telenowele dla panów), rodzi się między nimi dwoma solidarność wojowników, postanawiają pomóc sobie odnaleźć się w nowych okolicznościach. Szybko jednak kapryśny los przerywa ten braterski pakt – Jacques cofa się w czasie i przestrzeni, do świata Samanosuke. To oczywiście podwyższa stawkę gry. Co dzieje się potem? Oczywiście szereg wydarzeń, które prowadzą do ostatecznej konfrontacji z Nobunagą. Niestety fabuła płacze się trochę, logiczny związek niektórych scen jest nieco szmerany. Naszczęście trzecia

Onimusha jest na tyle liniowa, że raczej nie ma tu kłopotu z odpowiedzią na pytanie „co zrobić dalej?”.

Łamie palce, nie głowę

Kłopotu tego nie będzie także dlatego, że podstawy, na jakich opiera się gra, są dość proste. Składa się ona z sekwencji rozgrywanych kolejno Samanosuke i Jacquesem, raz w scenarii paryskich ulic, kiedy indziej wśród kwitnących drzew wiśni. Obaj bohaterowie rozwiązują w swoich segmentach niezbyt skomplikowane zagadki logiczne, a podstawowa różnica między nimi polega na wykorzystywanym stylu walki, co z kolei jest konsekwencją posiadanych broni. Ta część gry, w której musisz wysilić szare komórki, jest – jak wspomniałem – raczej prosta. Zagadki polegają na zgadywaniu, w którym miejscu należy użyć znalezionej gdzieś wcześniej przedmiotu, czasem rozwiązywaniu banalnych układanek (otwierających np. skrzynki z jakimiś cennymi precjozami).

03: DS, RE 4, DMC3: SE

To mogło być zaskoczeniem – wydawało się, że jeden z najciekawszych japońskich wydawców gier, firma Capcom, już zawsze będzie kojarzony z tytułami wydawanymi wyłącznie z myślą o konsolach. Tymczasem kilka tygodni temu gruchnęła wieść, że Ubrz zamierza przenieść trzy gry Capcomu na PC, a zaraz potem do naszej redakcji trafiła płyta z grą Onimusha 3, opisana jako 'review copy'. Kolejne takie płyty, na które z niecierpliwością czekamy, zawierać będą gry:



DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

Kolejna gra z serii „bez pada słaba zabawa” – Devil May Cry to w jeszcze większym stopniu niż Onimusha gra walki, której rozbudowanego systemu sterowania postacią raczej nie da się przenieść na klawiaturę i myszkę. Ciekawe jednak, co Capcom i Ubisoft zrobią z tą krwawą, brutalną historią o postaci imieniem Dante. (Zapowiedź w numerze.)

RESIDENT EVIL 4



Ten tytuł od razu wskoczył na listę najbardziej oczekiwanych gier tego roku – nie powinno to jednak dziwić, kiedy weźmie się pod uwagę, że czwarty Resident Evil uznany został za najlepszą konsolową grę 2005. Ta gra ma wiele atutów – rewelacyjną grafikę, trzymającą w napięciu fabułę i kilka innowacyjnych rozwiązań (np. interaktywne przerywniki animowane). Największą jej siłą jednak leży w tym, że całkowicie zrywając z klimatem i stylem poprzednich części cyklu, wciągnął nas na nazwę Resident Evil.



Bez pada gracz odpada.

Lubię zapach palonej pagody
o zmierzchu.



Bardziej złożony, choć na pierwszy rzut oka dość prosty, jest system walki. Samanosuke posługuje się w niej długimi japońskimi mieczami, Jacques korzysta z czegoś międzyłańcuchem a pejcem, co dodatkowo naładowane jest elektryczną energią. Walka samurajem jest prostsza, bo jego broń po prostu zadaje obrażenia. Jacques może chwycić przeciwników swoim biczem i w ten sposób zwać ich z nóg, co sprawia, że kierowanie nim wymaga nieco większej finezji.

System walki dlatego zdaje się prosty, bo właściwie można przy nim używać jednego tylko przycisku, tego odpowiedzialnego za proste uderzenia – a dzięki dużej zazwyczaj liczbie przeciwników i animacji bohaterów wydaje się, że i Samanosuke, i Jacques wykonują bardzo skomplikowane, akrobatyczne kombosy. Ale odpowiednio wymierzając moment uderzenia czy bloku, dodając do repertuaru ciosów także ataki specjalne, można się nauczyć walczyć z dużą finezją. To zresztą typowe dla japońskich gier walki.

Demony w 800 x 600

Chciałoby się napisać o Onimushy 3 więcej, ale mówiąc szczerze, mechanizmy rozgrywki nie są w tej produkcji szczególnie rozbudowane, jest ona w pewnym sensie bardzo powtarzalna. Różnicuje ją w zasadzie jedynie fabuła – cały czas szukasz przedmiotów, rozwiązujesz zagadki i walczysz, a zmieniają się jedynie lokacje i przeciwnicy. Można się trochę pobawić uproszczonym systemem rozwoju postaci – a dokładniej jej broni

i pancerza – na co wydaje się punkty energii zbieranej z ciał pokonanych przeciwników. Ale nie można powiedzieć, by wzbudzało to jakieś szczególne emocje. Po prostu – zabijasz, zabijasz, a potem inwestujesz zebrane punkty w broń, która dzięki temu pozwala ci dalej zabijać, zabijać, zabijać.

Onimusha 3: Demon Siege trafia na PC-ty w wersji w zasadzie niezmiennionej w stosunku do oryginału. Jedyna istotna różnica to podwyższona rozdzielczość – by jednak nie było za dobrze, maksymalnie wynosi ona 800 x 600. Pozbawione charakterystycznego dla konsol i telewizorów rozmycia lokacje i postacie wyglądają, mówiąc szczerze, archaicznie. Bronią się tylko tym, że gra dzieje się po prostu w ładnych miejscach, a japońscy spece od animacji nie mają trudności z wymyśleniem i ożywieniem nawet najbardziej dziwacznych demonów. Nie zachwyca również ścieżka dźwiękowa – w żadnym momencie nie wychodzi przed akcję, przed to, co się dzieje na ekranie; choć odpowiednio buduje klimat, w grze nie ma muzyki, którą chciałoby się słuchać poza nią, z płyty audio. Również udział Jeana Reno i Takeshi Kaneshiro trudno nazwać szczególnie udanym. Słychać, że to TE głosy, ale jakichś wyjątkowych szarż aktorskich na pewno tu nie ma.

Moment prawdy

Odwlekałem jak mogłem – kurczę, trzeba było napisać o dziewczynie i synku Jacquesa, wróćce Ako, wpływie tych postaci na fabułę! – ale chwili prawdy nie da się uniknąć. Jak ocenić Demon Siega'a? Gdyby to nie była Onimusha, gdybym nie znał gry z konsol, gdybym nie wiedział, że to dla Ubisoftu tylko przyzwyczajka do premiery Resident Evil 4 (a to będzie wydarzenie!), może dałbym niższą ocenę? A tak, trochę na szczęście i powodzenie całej tej inicjatywy z przenoszeniem gier Capcomu na PC daję 7. Mnie jest łatwiej. Już od dawna mam pada... [CDA]

Poznać muszę Onimushę

Seria Onimusha, która zadebiutowała w 2001 roku na konsoli PlayStation 2, pozostała wierna tej platformie – z jednym wyjątkiem – aż do momentu premiery PC-towej wersji Demon Siega'a. Oto jej poszczególne odsłony:

ONIMUSHA: WARLORDS

marzec 2001

Pierwsza część cyklu – tu najbardziej widać, że jest to po prostu samurajsko-japońska wersja Resident Evil'a. Po raz pierwszy poznajemy tu Nobunaga i... Samanosuke.



ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

sierpień 2002

Inny bohater (Jubei), ten sam przeciwnik (Nobunaga). Gracze ocenili ją nieco gorzej od poprzedniczki, choć w rzeczywistości była to równie udana produkcja.



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

kwiecień 2004

Oryginalna, konsolowa wersja gry – kiedy się ukazała, obwołana ją najlepszą częścią serii. Warto dodać, że intro początkowe tej gry było wielokrotnie nagradzane – w wersji PC jest identyczne.



ONIMUSHA: BLADE WARRIORS

marzec 2004

Prosta bijatyka, przeznaczona nawet dla czterech graczy równocześnie i korzystająca z postaci, które pojawiły się we wcześniejszych odsłonach cyklu. Całkiem niezła – na nie więcej niż kilka godzin.



ONIMUSHA: TACTICS

listopad 2003

Zdrada – Onimusha na przenośną konsolkę GameBoy Advance. Poszukiwania nowej platformy nie wyszły serii na dobre – i gracze, i recenzenci ocenili ją jako przeciętną.



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

marzec 2006

Otwarcie nowej trylogii – Nobunaga ma zniknąć, nie zobaczymy też ani Samanosuke, ani Jubei. Biorąc jednak pod uwagę to, że głównym złym jest generał Hideyoshi (wcześniej znany jako Kinoshita), pomocnik Nobunagi z pierwszej i trzeciej części serii, kto wie, czy stary daymio nie powróci i tutaj. Premiera – tylko w wersji na PS2 – już była.



OCENA



PODSUMOWANIE

- krwawa, efektowna walka z demonami
- Jean Reno w grze komputerowej!
- jedna z bardziej znanych serii gier z konsol trafia na PC
- oprawa graficzna
- prawie niegrywalna bez pada

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | STRASZNY ŚCISK W TYM SCRUMIE...



RUGBY 06

Wreszcie! Już przy poprzedniej edycji rugby z EA Sports widać było, że gigant branży gier wziął się w końcu na poważnie za tę dyscyplinę, teraz zaś, wraz z premierą Rugby 06 dowodzi, że nie był to zryw jednorazowy.

Trudno powiedzieć, ilu dokładnie fanów rugby jest w Polsce, ale musi ich trochę być, skoro powstał film dokumentalny przedstawiający życie zawodników jednego z trójmiejskich klubów. Jeśli któryś z tych fanów grywa czasami na komputerze – zamiast spędzać czas na siłowni – Rugby 06 sprawi mu wiele frajdy. Gra się w to świetnie, emocje są duże, a oprawa graficzna i ogólny poziom doszlifowania tego tytułu w końcu nie ustępują takim seriom EA, jak: FIFA czy NBA Live. Jest dobrze!

Słabe tryby

To, na co można narzekać, pojawia się już na samym początku. Rugby 06 wciąż jest słabe pod względem dostępnych trybów rozgrywki. Jest tutorial – obowiązkowa rzecz, szczególnie jeśli to twoje pierwsze zetknięcie się z tym sportem i symulującą go grą. Poza tym możliwość rozegrania pojedynczego meczu i kilka autentycznych turniejów z całego świata. Nie można niestety stworzyć własnego, wymyślnego turnieju czy ligi. Nawet jednak tutaj widać postęp – dodano m.in. zawody Guinness Premiership, a także tryb World League, w którym udostępniono proste opcje transferowe. W stosunku do wcześniejszej Rugby 2005 pojawiło się też więcej licencjonowanych zespołów, zarówno narodowych, jak i klubowych, więcej jest też stadionów, na których rozgrywane są mecze.

Mocna gra

Największe zmiany jednak – i to zmiany na dobre – zaszły na boisku. Po pierwsze, **rozbudowano mechanikę rozgrywki**. Pojawił się Impact Players, czyli gracz-gwiazdy, których trudniej zatrzymać, gdy biegną z piłką, ich podania są celniejsze, kopnięcia mocniejsze i bardziej celne (przy czym chodzi oczywiście o kopanie piłki na bramkę, a nie kopanie

przeciwnika w zęby). Podczas rozgrywania kolejnych meczowych sytuacji możesz teraz korzystać z taktycznych zagrywek – w trakcie meczu wybierasz je z kilku wyselekcjonowanych wcześniej spośród 25 różnych wariantów. Jest też kilka drobnych modyfikacji w sterowaniu, jedną z fajniejszych jest opcja Quick Penalties, która pozwala skorzystać z najbardziej adekwatnego rodzaju karnego (w rugby w przypadku karnego możesz wybrać jedną z czterech zagrywek) bez przerywania gry, co wpływa na jej płynność i dynamikę.

Niezła oprawa

Tym, co w poprzednich grach o rugby firmowanych przez EA Sports prezentowało się najgorzej, była zawsze oprawa graficzna i to zarówno samego meczu, jak i ekranów menu. W Rugby 06 zmieniło się to nie do poznania – gra wygląda równie dobrze jak ostatnie duże sportówki z EA: FIFA 06, NBA Live 06, NHL 06. Bardzo dobrze wykonano stadiony, modele zawodników, cieszą takie efekty, jak np. brudzące się stroje graczy. Świetnie, bardzo klimatycznie opracowano ekrany menu – przy większości gier nie warto nawet o tym pisać, ale dla fanów rugby, którzy musieli patrzeć na prymitywne paskudy z poprzednich edycji gry, będzie to ważna nowość. **Oprawie graficznej nie**

Trudno w to uwierzyć, ale to w rugby... aut.



ustępuje to, co słychać w głośnikach. Komentarze Iana Robertsona z BBC i legendarnego gracza Granta Foxa urzekają akcentem, **niezła jest też gitarowa muzyka zespołów**, takich jak The Subways i Amusements Parks on Fire. Jedynie odgłos uderzających o murawę stóp biegnącego rugbysty momentami brzmi zbyt lekko – to przecież sportowcy, którzy rzadko kiedy ważą mniej niż 90 kg.

Końcowy wynik

Rugby 06 mogę polecić bez cienia wątpliwości – i to nie tylko nielicznym w Polsce fanom tej dyscypliny. Warto w nią zagrać także wtedy, kiedy masz ochotę na nietypową sportówkę będącą symulacją mało znanego u nas sportu, który jednak potrafi wzbudzić emocje nie mniejsze niż koszy czy noga. [GDA]



Cały czar tej dyscypliny – jeden spierdula, a reszta go goni.



PRODUCENT: NIVAL ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 79 ZŁ
WWW.NIVAL.COM/NIGHTWATCH

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
04/2006

COLIDOR | WALKA WALKĄ WALKĘ POGANIA...

STRAŻ NOCNA

НОЧНОЙ ДОЗОР

Odwieczny konflikt Dobra i Zła, Inni mający zdolność przechodzenia na Drugą Stronę, świat wilkołaków, strzyg, wiedźm, magów, organizacje zrzeszające dobrych i złych, delikatna równowaga, starożytny pakt regulujący zasady wzajemnego oddziaływania opozycyjnych ugrupowań, w końcu wszechwładna Inkwizycja, rozstrzygająca kwestie sporne, współczesne moskiewsko-rosyjskie realia... Zapowiadało się nieźle.

Zadyma na przystanku
nigdy nie przynosi niczego
dobrego.

Po obejrzeniu intra, stanowiącego zlepek kilkusekundowych wstawek filmowych, z których absolutnie nic nie wynika, oczom naszym ukazuje się główny bohater Stas, tkwiący na dachu jednego z budynków ze snajperką. Już, już ma zabić kobietę widoczną w jednym z okien, gdy wtem dzwoni jego komórka i... od tej pory gra jest twoja!

Stas w ciągu kilku chwil zaledwie napompany zostaje tak sporą dawką informacji, że nie-jeden z nas by od tego zwa-

riował. Pojawiająca się nagle panienka uświadamia mu, że należy do Innych, ludzi mogących przechodzić na Drugą Stronę, że ma ukryte moce, które może wykorzystać służąc Światłu. O dziwo – nasz bohater bez mrugnięcia powieką przyjmuje te sensacje i naucewszy się pierwszego czaru (ot, tak – pstrykając palcami), rusza, by złoić skórę tym niedobrym... *Wot, nastajaszczij russkij czetawiek.*

Ni pies, ni wydra

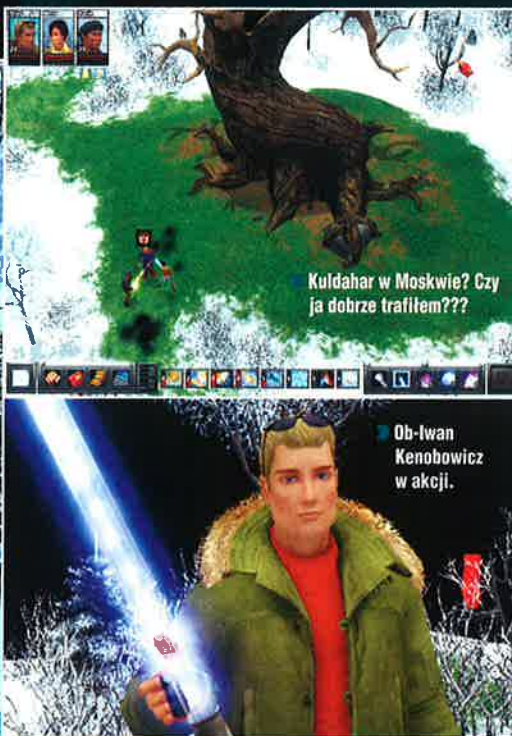
Trudno jednoznacznie określić przynależność gatunkową tego tytułu. W zapowiedziach miał być to taktyczny RPG, bliski Fallout: Brotherhood of Steel. Niestety fani gier RPG z całą pewnością będą czuć się zawiedzeni. I to srodo. W trakcie gry bowiem nie

mamy jakiegokolwiek wpływu na współczynniki charakteryzujące członków drużyny, możemy jedynie zmienić nieco wartości poszczególnych cech w chwili przyłączania postaci. Po awansie zaś wybieramy jeden czar lub zdolność specjalną z puli kilku odgórnie przygotowanych. To wszystko...

Klasy mamy trzy: maga (władającego najpotężniejszymi czarami), zaklinacza (tworzącego z przedmiotów codziennego użytku talizmany i broń) oraz zmiennokształtnego (przybierającego postać zwierzęcia i atakującego z dziką siłą). Zdolności specjalne i czary każdej z postaci zwiększają swoje poziomy – a tym samym i siłę działania – w miarę ich używania (to już odbywa się automatycznie).



➤ No widzisz, zająrzyłeś w końcu!



Kuldahar w Moskwie? Czy ją dobrze trafiłem???

Ob-Iwan Kenobowicz w akcji.

W zapowiedziach padło stwierdzenie, że postać rozpocznie grę od poziomu siódmego. Byłem przekonany, że – wzorem japońskich konsolowych RPG-ów – oznacza to, iż nasz bohater co nieco będzie już umiał dysponując jakimś lepszym orężem i zaplecem magicznym... O, słodka naiwności! Okazało się, że poziom siódmy to nic innego jak odpowiednik pierwszego, ponieważ w tej grze poziomy liczą się w dół (co jest zgodne z fabułą książki). Aby jednak nie było zbyt prosto, każdy z tych poziomów dzieli się na trzy podpoziomy (steps). Nie ma mimo to różnicy przy przejściu z poziomu na poziom czy z „kroku” na „krok”, więc jest to jedynie kuriozalne nazewnictwo i nic poza tym.

Walka zaś odbywa się w systemie turowym. W chwili gdy w polu widzenia pojawia się przeciwnik, automatycznie przenoszeni jesteśmy w tryb bitewny i od tej pory już klasycznie: każda z postaci ma określoną pulę punktów akcji, w ramach której porusza się, rzuca czar lub zadaje cios. Nie ma tu jednak miejsca na zbyt wyrafinowaną taktykę. A jeśli zdarzy się tak, że któryś z naszych padnie w boju – nie przejmujcie się. Jeżeli tylko doprowadzicie potyczkę do zwycięskiego końca choćby jedną postacią zdolną ustać na nogach – pozostałe po zakończeniu walki całe i zdrowe powrócą do gry.

Twilight zone

Ludzie będący innymi tym się wyróżniają od reszty społeczności, że potrafią przejść na Drugą Stronę (w grze: Twilight). To właśnie tam objawia się ich potęga: są silniejsi, bardziej zwinni, ich czary mają większą moc, a ci, którzy są w rzeczywistym świecie, nie potrafią ich dostrzec. Idea nienowa, już w Soul Reaverze mieliśmy z nią do czynienia. Tam też zrealizowano ją dużo ładniej. Choć pobyt w Twilight zwiększa nasze możliwości, ma jednak swoją cenę. Każda tura po Drugiej Stronie kończy się utratą pewnej ilości many (potrzebnej również do rzucania czarów), a gdy tej zabraknie – spada energia życiowa. Trzeba więc dość uważnie pilnować poziomu jednej i drugiej, by nie dopuścić do sytuacji, w której zabraknie nam możliwości manewru.

Rozczarowania...

„A miało być tak pięknie...” – wzdychałem przebijając się przez kolejne poziomy gry. Nie da się ukryć, że całość rozgrywki sprowadza się do walki, walki i jeszcze raz walki. Pojawiamy się na planszy, po kilku krokach napotykamy pierwszych przeciwników, walczymy, potem przechodzimy parę metrów do przodu, mamy kolejnych, również ich ubijamy... Następuje krótka pogadanka i znowu otoczeni jesteśmy przez bandę zakapiorów, których mamy wytłuc w pień. Robi się to nużące już mniej więcej w połowie gry.

O ile nasi bohaterowie są zróżnicowani, to już przeciwnicy występują w pięciu podstawowych klasach: wampir, zaklinacz, mag, wiedźma i wilkołak. Dałoby się to jeszcze przełknąć, pod warunkiem że każdy z przynależących do danej klasy wyglądałby inaczej. Ale nie! Toczka w toczkę tacy sami... Można by pomyśleć, że Zavulon (to ten główny Zły) hoduje swoich wojowników w próbkach.

Zapowiadano również możliwość używania karetek czy wozów pożarniczych do transportu, co miało zapewniać szybki dojazd w miejsce konfliktu, bez wzbudzania zbytniej sensacji wśród zwykłych ludzi. Nic z tego... Na planszy lądujemy najczęściej w jakiś przypadkowy sposób wprost z bazy głównej.

O grafice rozpisywać się nie ma co. Surowa, prosta, oszczędna, niewiele się różniąc w ustawieniach średnich i wysokich, potrafiła się na dobrym sprzęcie zacinąć.

Babolki i wpadki

W grze dopatrzyłem się kilku mniejszych i większych potknięć: niektóre poważne, inne znowu wkurzające, kolejne zaś po prostu śmieszne – tu i tam pozostawiono (w angielskiej wersji) rosyjskie „spicze”. Z kolei dość denerwującym mankamentem była skłonność programu do usuwania jednego z członków drużyny z ekranu. W pewnym momencie dana postać po prostu zniknęła. Owszem, nadal brała udział w walce, zadawała obrażenia i rzucała czary, ale na ekranie po prostu nie było jej widać!

Największą zaś bolączką stanowiły błędy programowe polegające na złym obliczaniu kolizji obiektów. Nierzadko zdarzało się, że popchnięta w dół za pomocą telekinezy postać blokowała się w powietrzu, pomiędzy piętrami budynku czy w szczątkach samochodu, nie tylko nie mogąc wykonać żadnego ruchu, ale nawet rzucić czar. Nawet zakończenie walki nie pomagało – postać nie wró-

Walka, walka, walka. I niewiele poza nią.

cała już do akcji i jedynym rozwiązaniem było wczytanie wcześniejszego stanu gry (na szczęście można go wykonać w dowolnym momencie, również w czasie walki).

Nie tylko narzekania...

Mimo tego wszystkiego Nightwatch złą grą nie jest. Podobać się może zwłaszcza pomysł wykorzystania jarzeniówki i latarki po interwencji Zaklinacza. Otóż, pierwsza z nich staje się bronią zbliżoną do mieczy świetlnych rycerzy Jedi, zaś druga potrafi swoim promieniem razić Niemilców na odległość. Takich smaczków jest więcej. Duży plus dodaje za muzykę. Gitarowa wstawka w menu początkowym, rosyjskojęzyczna piosenka w creditsach i mocne rockowe kawalki podczas walki spodobały mi się niesamowicie. Utwory te są w formacie MP3, więc można je spokojnie odsłuchać bez konieczności odpalania gry.

Zatem mamy: szesnaście poziomów, ok. 20 godzin gry wypełnionych nieustającą walką, elementy RPG, przyzwoite, choć nieporównywalne fabuła, dobra muzyka, dość przeciętna grafika. Wszystko to składa się na grę plasującą się w stanach mniej więcej średnich. Nie jest to hit, aczkolwiek jeśli ktoś chce poznać odmienną od szampańskich historię – nie będzie żałować. [GDA]



Nocny Strażnik

Siergiej Wasiliewicz Łukianienko lub Łukjanienko (ur. 11 kwietnia 1968 w Kazachstanie) to rosyjskojęzyczny pisarz fantasy i science fiction, z zawodu psychiatra. Obecnie mieszka w Moskwie. W 2004 roku na podstawie książki „Nocny patrol” nakręcono film „Straż nocny”, który w Rosji uzyskał miano filmu wszech czasów – w rosyjskim box office’ie pobit wszystkie hollywoodzkie superprodukcje, m.in. „Matrixa”, „Władzę Pierścieni” i „Harry’ego Pottera”, zarabiając ponad szesnaście milionów dolarów (jego produkcja kosztowała cztery miliony).

(za: Wikipedia)

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ: 6
VIDEO: 7
AUDIO: 8

PODSUMOWANIE

- moskiewska rzeczywistość
- zaklinanie przedmiotów codziennego użytku
- jarzeniówka i latarka
- muzyka!
- nieustająca walka
- oszczędna, surowa grafika
- na dłuższą metę monotonna

PRODUCENT: JARHEAD GAMES
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.ARMYRANGERGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 750 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZALATUJE STĘCHLIZNĄ

TERRORIST TAKEDOWN: KONFLIKT W MOGADISZU

Niech was nie zwiedzie tytuł. To nie kolejna, kiczowata odłona dennej serii rodzimych celowniczków, którymi zalewa nasz rynek z sadystyczną przyjemnością ekipa City Interactive.

Mimo zbieżności tytułów, jest to zupełnie obcy twór. Oryginalnie gierka nazywa się Mogadishu i choć jest to produkcja na wskroś budżetowa, w przeciwieństwie do „dzieł” CI, da się w to grać bez rosnącego z każdą kolejną minutą bólu zębów.

Co kierowało dystrybutorem, by podpiąć zupełnie obcą produkcję pod własną słabą markę, tego nie wiem. Przecież to nie jest żadna nobilitacja. Wręcz przeciwnie – ten, kto się już naciął na nieszczęsne celowniczki spod szyldu Terrorist Takedown, po Konflikt w Mogadishu raczej nie sięgnie. Polak może i głupi, ale nie idiota. A zresztą co mnie to tak na dobrą sprawę obchodzi... Przejdźmy może do rzeczy.

To już było

Produkcja studia Jarhead Games nie tyle wzoruje się na znanym i świetnym Black Hawk Down, co zrzuca żen beztłośnie. Można w sumie powiedzieć, że mamy tu do czynienia z niskobudżetową kalką dość starego już hitu. Nie dość, że kopiując wykorzystane już pomysły, to niestety robią to dość nieudolnie.

Dla tych, co w BHD nie grali, pokrótce przedstawie, jak to mniej więcej wygląda. TT: KwM to pseudotaktyczny FPS, zawierający pewne urozmaicenia w formie misji, w których nie poruszamy się na piechotę. Czasem przyjdzie nam prowadzić ostrzał z pokładu śmigłowca, a czasem tłuczemy wrogów ciągłym ogniem z karabinu zamocowanego na samochodzie. To samo mieliśmy oczywiście w celowniczkach City Interactive, tyle że tutaj to jeno dodatek do misji podstawowych.

A te prezentują się nader klasycznie. Akcja gry przenosi nas do Somalii. Wcielamy się w dowódcę 3-osobowego oddziału Army Rangers. W trakcie potyczek możemy wydawać podkomendnym proste polecenia (wstrzymać ogień, ognia, utrzymać pozycję, naprzód). Cóż, jak łatwo się domy-

Krajobraz Vulcaniczny...



Może teraz, zamiast w strzelanego, zagramy w berka?



ślić, chłopaki nie są zbyt rozgarnięci i właściwie większość roboty trzeba odwalić samemu. Tyle dobrze, że przynajmniej nie gubią się, gdy zbyt się od nich oddalimy. Jest to o tyle istotne, że czasami przyjdzie nam pomykać w prawdziwym labiryncie uliczek, zaułków i wąskich przejść.

Nihil novi

Jeśli idzie o typy zadań, mamy tu standardowy wachlarz do wyboru. Odbijanie zakładników, ochrona konwoju lub miejscowej ludności, docieranie do informatorów, utrzymywanie ważnych strategicznie punktów itd. W trakcie rozgrywki mamy możliwość weryfikacji własnego położenia na mapie oraz sprawdzania na niej na bieżąco nowych wytycznych. W razie potrzeby możemy także skorzystać z noktowizora. Do tego jeszcze trzeba dorzucić kilka gnatów oraz granatów, których używać nie radzę, bo prędzej siebie wysadzisz niż wroga. Tak to mniej więcej wszystko wygląda.

Stary, ale jary

Gra śmiga na troszkę leciwym, acz bardzo zastrzyżonym silniku graficznym, a konkretnie jednej z ostatnich wersji Lithtech. Oczywiście oprawa TT: KwM nie prezentuje poziomu produkcji Monolith, bo dobry silnik nie wystarczy – równie ważne są umiejętności, by

stworzyć na nim coś przyzwoitego. Ale nie jest źle – przy reszcie elementów składowych grafika tej gry to jej najjaśniejszy punkt. No i na plus trzeba zaliczyć również to, że nie ma wymagań sprzętowych z kosmosu, byle rzeczeń powinien to pociągnąć.

Rozgrzywka jest nieprzyzwoicie krótka, całość da się zaliczyć raptem w 3-4 godziny (dokładnie nie wiem, nie liczyłem). Chyba każdy się ze mną zgodzi, że jak na FPS to stanowczo za mało. No i nijak nie spełnia dzisiejszych standardów – interakcja z otoczeniem to kplna, fizyka to dramat, animacja wrogów też kuleje.

Ale jeśli nie jesteś zbyt wymagającym graczem, masz słaby komp albo po prostu gustujesz w gierkach, które zalatują stęchlizną, możesz spróbować. W przeciwnym razie stanowczo odradzam. [CDA]

OCENA 4

GRYwalność 3
VIDEO 6
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- nie najgorsza grafika
- niskie wymagania sprzętowe
- nieprzyzwoicie krótka
- odgrywany kotlet
- masa drobnych potknięć



Oficjalna gra FIM Speedway Grand Prix series

- Największe gwiazdy czarnego sportu
- Prawdziwe stadiony SGP
- Realistyczna fizyka jazdy
- Profesjonalny komentarz zawodów
- Zakupy, remonty i tuning sprzętu



Rickardsson
Crump Gollob

Adams
Jonsson Hancock
Pedersen

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX

Oficjalna gra FIM Speedway Grand Prix Series na licencji BSI

* Wrocław * Eskilstuna *
* Krsko * Cardiff * Kopenhaga * Praga *
* Malilla * Bydgoszcz * Lonigo *

POLECA

Przegląd Żużlowy.pl

Główny Portal Żużlowy

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739 e-mail: sprzedaz@techland.pl

FIM Speedway Grand Prix 2 © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.



PRODUCENT: SHABA GAMES

DYSTRYBUTOR: ACTIVISION

WWW.ACTIVISION.COM

WIN 98/ME/2K/XP

PROCESOR: 800 MHz

RAM: 256 MB

GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | KAŻDY LUBI KREMÓWKI

SHREK SUPER SLAM

Pinokio okładający po twarzy Czerwonego Kapturka? Osiołek wymachujący kopytkami przed długą wąsami Kota w Butach? Takie sceny możliwe są tylko w Shrek Super Slam – najnowszej produkcji korzystającej z postaci i lokacji znanych z przebojowego filmu animowanego.



Chciałem jeszcze pozdrowić mamusię i babcię, i sąsiada...



Nieźle laski macie!



Błękitna Czacha kontra Pinokio!



Shrek Super Slam to dziwny zwierz – wydana na PC-ty produkcja, przy której największa zabawa jest wtedy, kiedy w rozgrywce uczestniczy jednocześnie czterech graczy, co w naturalny sposób sprawia, że tytuł ten dużo lepiej wypada na konsolach. Jednocześnie to również gra, w której wszystkie najważniejsze postaci ze świata Shreka – co ciekawe, wybrano głównie te pozytywne, dobre postacie – trzaskają się ze sobą bez cienia litości. To ci atrakcja!

Shreka po pysku

Menu startowe oferuje zaskakująco niewielką liczbę trybów rozgrywki – dwa warte wspomnienia dla jednego gracza (Challenge Mode i Story Mode) oraz „w-ogóle-tylko-dwa” dla multiplayera (różniące się nieco zasadami rozgrywki i przyznawania punktów). W większości przypadków sama rozgrywka wygląda jednakowo – na trójwymiarowej planszy, zainspirowanej przez jedną z ciekawszych, bardziej zapadających w pamięć scen z filmów „Shrek” i „Shrek 2”, staje naprzeciw siebie minimum dwóch, a maksimum czterech „wojowników”. Staje, ale nie stoi, bo w trakcie pojedynków w Shrek Super Slam cały czas musisz być w ruchu, unikając ataków przeciwnika i korzystając z całego wachlarza dostępnych ciosów.

SLAM! Ta-ta-ra, ta-ta-ra, ta-ta-ra!

System walki nazwałbym umiarkowanie rozbudowanym. Każda postać dysponuje jednym szybkim i jednym silnym atakiem – można je oczywiście łączyć w bardziej rozbudowane kombosy – rzutem/chwytem,

blokiem oraz unikiem. Na ekranie nie ma wskaźnika energii, ale kiedy zadajesz obrażenia przeciwnikowi, zapelnia się napis SLAM znajdujący się pod podobizną twojej postaci, u dołu ekranu. Kiedy wypełni się w całości, możesz skorzystać z super-specjalnego-mega-hiper-wyczesanego-ciosu, który wysła nieprzyjaciela w kosmos – a dokładniej rzuci go na jeden z elementów lokacji, przy okazji aktywując zabawną animację (np. zawałenia się zamkowej wieży). Na tym też polega idea pojedynków – wygrywa ten, kto załatwi w taki sposób jak największą liczbę przeciwników, jednocześnie sam jak najrzadziej pozwalając się wbić w ścianę, kominek czy wielki dalekowschodni gong.

Bawi, ale do czasu

Taki rodzaj rozgrywki bawi, ale tylko do czasu, tymczasem zaś Shrek Super Slam – jak już zresztą wspominałem – oferuje niewiele więcej. Jedyna istotna próba zróżnicowania zabawy to przeznaczony dla jednego gracza tryb Challenge Mode. Musisz w nim zaliczać kolejne wyzwania – są to albo wyjątkowe pojedynki (np. takie, w których każdy cios to super-mega-hiper-SLAM), turnieje (wtedy musisz pokonać kilku przeciwników naraz lub jednego po drugim) albo zadania specjalne (np. powstrzymujesz jakąś postać przed dotarciem we wskazany punkt lokacji).

Kolejne wyzwania rozmieszczone są na mapie królestwa, a twoim głównym zadaniem jest pokonanie drogi z jednego jej końca na drugi – ponieważ przez magiczną krainę prowadzą rozgałęziające się drogi, gra wykazuje tutaj pozory nielineowości. Brakuje ich w trybie Story, w którym po prostu bierzesz udział w kolejnych, coraz trudniejszych pojedynkach, co jest uzasadnione błahą fabułą.

Ogr na niskim budżecie

Chociaż „Shrek” i „Shrek 2” to niezwykle osiągnięcia w zakresie komputerowej animacji, gry korzystające z ich licencji wyglądają co najwyżej średnio, a Shrek Super Slam nie jest tu żadnym wyjątkiem. Konsolowego rodzaju gry nie sposób ukryć, nikt zresztą specjalnie nawet nie starał się tego zrobić. Modele postaci są więc bardzo proste, tekstury mają niską rozdzielczość, a o efektach takich jak bump mapping czy innych podobnych sztuczkach można oczywiście zapomnieć.

Równie przeciętna jest muzyka – nawet aktorzy podkładający głosy postaciom nie są „prawdziwi”. Pod każdym względem Shrek Super Slam sprawia wrażenie produkcji niskobudżetowej. Tym niemniej, jeśli będzie ona sprzedawana w Polsce w odpowiednio niskiej cenie, warto się nią zainteresować. [CDA]

OCENA

6

GRYwalność: 6
VIDEO: 6
AUDIO: 5

PODSUMOWANIE

- można strzaskać pysk Shrekowi
- na PC brakuje tego typu nawalek
- przeciętna oprawa
- malo trybów rozgrywki...
- ...a te, co są, są mało zróżnicowane

DZWONKI

SMS na

Poli

Mono

True

Tokio Hotel - Durch den Monsun	PLF4939	MMFL7476	TLF4939
Virgin - Dwie bajki	PLF4896	MMFL7435	TLF4896
DJ Tiesto - Adagio For Strings	PLF4878	MMFL7435	TLF4878
Sylver - Take Me Back	PLF4743	MMFL7121	TLF4743
Benassi Bros ft. Dhany - Every Single Day	PLF4663	MMFL7186	TLF4663
Mattarix - Big City Life	PLF4905	MMFL7444	TLF4905
Tiesto - Traffic	PLF4939	MMFL7444	TLF4939
Mad Frog - Hey Boy	PLF4911	MMFL7450	TLF4911
Mad Frog - Axel F	PLF4818	MMFL7171	TLF4818
Bob Sinclair - Love Generation	PLF4912	MMFL7451	TLF4912

50 Cent - Candy Shop	PLF4722	MMFL7248	TLF4722
Akon - Lonely	PLF4531	MMFL7000	TLF4531
Amanda Lear - Enigma	PLF3765	MMFL15634	TLF3765
Ann Winsborn - La La Love On My Mind	PLF4464	MMFL16934	TLF4464
ATB - Ecstasy	PLF3535	MMFL15430	TLF3535
ATB - Let You Go	PLF4656	MMFL17391	TLF4656
Baracuda - Ass Up	PLF4317	MMFL16677	TLF4317
Bartek Wrona - Jedna na milion	PLF4115	MMFL16187	TLF4115
Bartek Wrona - Maria (Przytul)	PLF4512	MMFL17224	TLF4512
Blog 27 - Who I Am?	PLF4937	MMFL17474	TLF4937
Blog 27 - Uh La La	PLF4398	MMFL16780	TLF4398
Dwan i Dini - Powiedz (czy ty wiesz)	PLF4617	MMFL17116	TLF4617
Ela - Automobili (I'm Talking To You)	PLF4509	MMFL16978	TLF4509
Ewa Sonnet - I'm B	PLF4906	MMFL17341	TLF4906
H-Grid - Mama Mia	PLF4510	MMFL16979	TLF4510
Jan i Delfin - Jej czarne oczy	PLF3936	MMFL15798	TLF3936
Ivoni Osiem L - Jak zapomnieć	PLF4419	MMFL15101	TLF4419
Lerek feat. Nowator - Moja panienka	PLF4612	MMFL17111	TLF4612
Mad Frog - Popcorn	PLF4730	MMFL17257	TLF4730
Mandaryna - Here I Go Again	PLF3507	MMFL15396	TLF3507
Mezo & Tabu - Wazne	PLF4434	MMFL16904	TLF4434
Scotter - Hello (Good To Be Back)	PLF4833	MMFL17368	TLF4833
Sumptastic - Bo mam Ciebie	PLF4888	MMFL17379	TLF4888
Sumptastic - Kolesianka	PLF4889	MMFL17427	TLF4889
Szymon Wydra - Rozszasz	PLF4845	MMFL17380	TLF4845
Szymon Wydra - Życie jak poemat	PLF4731	MMFL17264	TLF4731
Uitling Nations feat. Laura More - Ai No Corrida	PLF4762	MMFL17349	TLF4762
Verba - Pamiętasz	PLF4446	MMFL17415	TLF4446
Verba - Ten czas	PLF4915	MMFL17454	TLF4915
Virgin - Znak pokroku	PLF4607	MMFL17437	TLF4607

50 Cent feat. Mobb Deep - Outta Control	PLF4835	MMFL17370	TLF4835
Benassi Bros ft. Dhany - Rocket In The ...	PLF5072	MMFL17704	TLF5072
Daupe - Feel The Beat	PLF5074	MMFL17706	TLF5074
Daupe - Sandstorm	PLF2661	MMFL17554	TLF2661
Depeche Mode - Precious	PLF4772	MMFL17708	TLF4772
Du Mc Chris - Got 2 Let You Know	PLF4992	MMFL17326	TLF4992
Eminem - When Im Gone	PLF4901	MMFL17440	TLF4901
Europe - Final countdown	PLF921	MMFL15203	TLF921
Green Day - Jesus Of Suburbia	PLF4871	MMFL17406	TLF4871
Girls Aloud - See The Day	PLF5013	MMFL17547	TLF5013
Infemal - A To The B	PLF5031	MMFL17565	TLF5031
Janis Blunt - You Are Beautiful	PLF4788	MMFL17322	TLF4788
Jealousy - Lucy	PLF5049	MMFL17658	TLF5049
Karol - Le Bateau Blanc	PLF5037	MMFL17571	TLF5037
Le Ryan - Turn Your Car Around	PLF5056	MMFL17662	TLF5056
Madonna - Hung Up	PLF4805	MMFL17340	TLF4805
Madonna - Sorry	PLF5025	MMFL17559	TLF5025
Pussycat Dolls - Stickwitu	PLF4961	MMFL17497	TLF4961
Sash - Equador	PLF4206	MMFL16559	TLF4206
Sean Paul - Ever Blazin	PLF4887	MMFL17425	TLF4887
Sean Paul - We Be Burnin	PLF4642	MMFL17474	TLF4642
Shakira - La Tortura	PLF4844	MMFL16953	TLF4844
Star Stylers - Keep On Moving	PLF4952	MMFL17478	TLF4952
Sugababes - Push The Button	PLF4716	MMFL17240	TLF4716
Tatu - Al About Us	PLF4717	MMFL17241	TLF4717
Tatu - Friends Or Foe	PLF5026	MMFL17560	TLF5026
The Jet Set - How Many People	PLF5067	MMFL17673	TLF5067
Tiesto - Just Be	PLF3999	MMFL15975	TLF3999
Tokio Hotel - Schrei	PLF4940	MMFL17477	TLF4940
Vinylshower - Daddy Cool	PLF5082	MMFL17714	TLF5082
Beata Kozłowska - Teraz płynę	PLF4843	MMFL17479	TLF4843
Boys - Jesteś Szalone	PLF3596	MMFL15467	TLF3596
Boys - Kochana uwierz mi	PLF4469	MMFL16939	TLF4469
Dezire - Good Girl	PLF5022	MMFL17586	TLF5022
Goya - Tylko mnie kochaj	PLF5036	MMFL17570	TLF5036
Ich Troje - Follow My Heart	PLF4746	MMFL17284	TLF4746
Kaczy feat. Mezo - Kocham	PLF5014	MMFL17548	TLF5014
Kasia Cerekwicka - Na kolana	PLF4991	MMFL17525	TLF4991
Kombi - Wciąż czekam na cię	PLF4286	MMFL16646	TLF4286
Kombi - Pokolenie	PLF4521	MMFL16990	TLF4521
Mandaryna - Every Night	PLF5077	MMFL17709	TLF5077
Owsi & EmCoDwa - Życie (nie) jest piękem	PLF4736	MMFL17269	TLF4736
Patrycja Markowska - Gdy zgasną światła	PLF3405	MMFL15298	TLF3405
Pola - Gluche noc	PLF5079	MMFL17711	TLF5079
Queens - I Feel In Love	PLF4661	MMFL17181	TLF4661
Stachurski - Jesteś moim przeznaczeniem	PLF5038	MMFL17572	TLF5038
Stawek Uniatowski - Kocham Cię	PLF4394	MMFL16767	TLF4394
Toples - Cisko do ciała	PLF5081	MMFL17713	TLF5081
Verba - Mogłimy	PLF4533	MMFL17002	TLF4533

UEFA Champions League	PLF4341	MMFL16701	TLF4341
FC Barcelona - Cant Del Barca	PLF4515	MMFL16984	TLF4515
FC Liverpool - You'll Never Walk Alone	PLF4517	MMFL16986	TLF4517
Wista - Jak długo na Wawelu	PLF4539	MMFL17006	TLF4539
Glinierz & Beverly Hills	PLF1274	MMFL14211	TLF1274
Madagaskar - Wygnam cię z miasta	PLF4635	MMFL17137	TLF4635
Mission Impossible	PLF1293	MMFL15367	TLF1293
Mortal Kombat	PLF3074	MMFL15907	TLF3074
Pulp Fiction	PLF3581	MMFL15458	TLF3581
Rocky	PLF2757	MMFL14088	TLF2757
Różowa Piłkarka	PLF2758	MMFL14184	TLF2758
	PLF1287	MMFL14686	TLF1287

50 Cent - Candy Shop	PLF4722	MMFL7248	TLF4722
Akon - Lonely	PLF4531	MMFL7000	TLF4531
Amanda Lear - Enigma	PLF3765	MMFL15634	TLF3765
Ann Winsborn - La La Love On My Mind	PLF4464	MMFL16934	TLF4464
ATB - Ecstasy	PLF3535	MMFL15430	TLF3535
ATB - Let You Go	PLF4656	MMFL17391	TLF4656
Baracuda - Ass Up	PLF4317	MMFL16677	TLF4317
Bartek Wrona - Jedna na milion	PLF4115	MMFL16187	TLF4115
Bartek Wrona - Maria (Przytul)	PLF4512	MMFL17224	TLF4512
Blog 27 - Who I Am?	PLF4937	MMFL17474	TLF4937
Blog 27 - Uh La La	PLF4398	MMFL16780	TLF4398
Dwan i Dini - Powiedz (czy ty wiesz)	PLF4617	MMFL17116	TLF4617
Ela - Automobili (I'm Talking To You)	PLF4509	MMFL16978	TLF4509
Ewa Sonnet - I'm B	PLF4906	MMFL17341	TLF4906
H-Grid - Mama Mia	PLF4510	MMFL16979	TLF4510
Jan i Delfin - Jej czarne oczy	PLF3936	MMFL15798	TLF3936
Ivoni Osiem L - Jak zapomnieć	PLF4419	MMFL15101	TLF4419
Lerek feat. Nowator - Moja panienka	PLF4612	MMFL17111	TLF4612
Mad Frog - Popcorn	PLF4730	MMFL17257	TLF4730
Mandaryna - Here I Go Again	PLF3507	MMFL15396	TLF3507
Mezo & Tabu - Wazne	PLF4434	MMFL16904	TLF4434
Scotter - Hello (Good To Be Back)	PLF4833	MMFL17368	TLF4833
Sumptastic - Bo mam Ciebie	PLF4888	MMFL17379	TLF4888
Sumptastic - Kolesianka	PLF4889	MMFL17427	TLF4889
Szymon Wydra - Rozszasz	PLF4845	MMFL17380	TLF4845
Szymon Wydra - Życie jak poemat	PLF4731	MMFL17264	TLF4731
Uitling Nations feat. Laura More - Ai No Corrida	PLF4762	MMFL17349	TLF4762
Verba - Pamiętasz	PLF4446	MMFL17415	TLF4446
Verba - Ten czas	PLF4915	MMFL17454	TLF4915
Virgin - Znak pokroku	PLF4607	MMFL17437	TLF4607

50 Cent feat. Mobb Deep - Outta Control	PLF4835	MMFL17370	TLF4835
Benassi Bros ft. Dhany - Rocket In The ...	PLF5072	MMFL17704	TLF5072
Daupe - Feel The Beat	PLF5074	MMFL17706	TLF5074
Daupe - Sandstorm	PLF2661	MMFL17554	TLF2661
Depeche Mode - Precious	PLF4772	MMFL17708	TLF4772
Du Mc Chris - Got 2 Let You Know	PLF4992	MMFL17326	TLF4992
Eminem - When Im Gone	PLF4901	MMFL17440	TLF4901
Europe - Final countdown	PLF921	MMFL15203	TLF921
Green Day - Jesus Of Suburbia	PLF4871	MMFL17406	TLF4871
Girls Aloud - See The Day	PLF5013	MMFL17547	TLF5013
Infemal - A To The B	PLF5031	MMFL17565	TLF5031
Janis Blunt - You Are Beautiful	PLF4788	MMFL17322	TLF4788
Jealousy - Lucy	PLF5049	MMFL17658	TLF5049
Karol - Le Bateau Blanc	PLF5037	MMFL17571	TLF5037
Le Ryan - Turn Your Car Around	PLF5056	MMFL17662	TLF5056
Madonna - Hung Up	PLF4805	MMFL17340	TLF4805
Madonna - Sorry	PLF5025	MMFL17559	TLF5025
Pussycat Dolls - Stickwitu	PLF4961	MMFL17497	TLF4961
Sash - Equador	PLF4206	MMFL16559	TLF4206
Sean Paul - Ever Blazin	PLF4887	MMFL17425	TLF4887
Sean Paul - We Be Burnin	PLF4642	MMFL17474	TLF4642
Shakira - La Tortura	PLF4844	MMFL16953	TLF4844
Star Stylers - Keep On Moving	PLF4952	MMFL17478	TLF4952
Sugababes - Push The Button	PLF4716	MMFL17240	TLF4716
Tatu - Al About Us	PLF4717	MMFL17241	TLF4717
Tatu - Friends Or Foe	PLF5026	MMFL17560	TLF5026
The Jet Set - How Many People	PLF5067	MMFL17673	TLF5067
Tiesto - Just Be	PLF3999	MMFL15975	TLF3999
Tokio Hotel - Schrei	PLF4940	MMFL17477	TLF4940
Vinylshower - Daddy Cool	PLF5082	MMFL17714	TLF5082
Beata Kozłowska - Teraz płynę	PLF4843	MMFL17479	TLF4843
Boys - Jesteś Szalone	PLF3596	MMFL15467	TLF3596
Boys - Kochana uwierz mi	PLF4469	MMFL16939	TLF4469
Dezire - Good Girl	PLF5022	MMFL17586	TLF5022
Goya - Tylko mnie kochaj	PLF5036	MMFL17570	TLF5036
Ich Troje - Follow My Heart	PLF4746	MMFL17284	TLF4746
Kaczy feat. Mezo - Kocham	PLF5014	MMFL17548	TLF5014
Kasia Cerekwicka - Na kolana	PLF4991	MMFL17525	TLF4991
Kombi - Wciąż czekam na cię	PLF4286	MMFL16646	TLF4286
Kombi - Pokolenie	PLF4521	MMFL16990	TLF4521
Mandaryna - Every Night	PLF5077	MMFL17709	TLF5077
Owsi & EmCoDwa - Życie (nie) jest piękem	PLF4736	MMFL17269	TLF4736
Patrycja Markowska - Gdy zgasną światła	PLF3405	MMFL15298	TLF3405
Pola - Gluche noc	PLF5079	MMFL17711	TLF5079
Queens - I Feel In Love	PLF4661	MMFL17181	TLF4661
Stachurski - Jesteś moim przeznaczeniem	PLF5038	MMFL17572	TLF5038
Stawek Uniatowski - Kocham Cię	PLF4394	MMFL16767	TLF4394
Toples - Cisko do ciała	PLF5081	MMFL17713	TLF5081
Verba - Mogłimy	PLF4533	MMFL17002	TLF4533

UEFA Champions League	PLF4341	MMFL16701	TLF4341
FC Barcelona - Cant Del Barca	PLF4515	MMFL16984	TLF4515
FC Liverpool - You'll Never Walk Alone	PLF4517	MMFL16986	TLF4517
Wista - Jak długo na Wawelu	PLF4539	MMFL17006	TLF4539
Glinierz & Beverly Hills	PLF1274	MMFL14211	TLF1274
Madagaskar - Wygnam cię z miasta	PLF4635	MMFL17137	TLF4635
Mission Impossible	PLF1293	MMFL15367	TLF1293
Mortal Kombat	PLF3074	MMFL15907	TLF3074
Pulp Fiction	PLF3581	MMFL15458	TLF3581
Rocky	PLF2757	MMFL14088	TLF2757
Różowa Piłkarka	PLF2758	MMFL14184	TLF2758
	PLF1287	MMFL14686	TLF1287

50 Cent - Candy Shop	PLF4722	MMFL7248	TLF4722
Akon - Lonely	PLF4531	MMFL7000	TLF4531
Amanda Lear - Enigma	PLF3765	MMFL15634	TLF3765
Ann Winsborn - La La Love On My Mind	PLF4464	MMFL16934	TLF4464
ATB - Ecstasy	PLF3535	MMFL15430	TLF3535
ATB - Let You Go	PLF4656	MMFL17391	TLF4656
Baracuda - Ass Up	PLF4317	MMFL16677	TLF4317
Bartek Wrona - Jedna na milion	PLF4115	MMFL16187	TLF4115
Bartek Wrona - Maria (Przytul)	PLF4512	MMFL17224	TLF4512
Blog 27 - Who I Am?	PLF4937	MMFL17474	TLF4937
Blog 27 - Uh La La	PLF4398	MMFL16780	TLF4398
Dwan i Dini - Powiedz (czy ty wiesz)	PLF4617	MMFL17116	TLF4617
Ela - Automobili (I'm Talking To You)	PLF4509	MMFL16978	TLF4509
Ewa Sonnet - I'm B	PLF4906	MMFL17341	TLF4906
H-Grid - Mama Mia	PLF4510	MMFL16979	TLF4510
Jan i Delfin - Jej czarne oczy	PLF3936	MMFL15798	TLF3936
Ivoni Osiem L - Jak zapomnieć	PLF4419	MMFL15101	TLF4419
Lerek feat. Nowator - Moja panienka	PLF4612	MMFL17111	TLF4612
Mad Frog - Popcorn	PLF4730	MMFL17257	TLF4730
Mandaryna - Here I Go Again	PLF3507	MMFL15396	TLF3507
Mezo & Tabu - Wazne	PLF4434	MMFL16904	TLF4434
Scotter - Hello (Good To Be Back)	PLF4833	MMFL17368	TLF4833
Sumptastic - Bo mam Ciebie	PLF4888	MMFL17379	TLF4888
Sumptastic - Kolesianka	PLF4889	MMFL17427	TLF4889
Szymon Wydra - Rozszasz	PLF4845	MMFL17380	TLF4845
Szymon Wydra - Życie jak poemat	PLF4731	MMFL17264	TLF4731
Uitling Nations feat. Laura More - Ai No Corrida	PLF4762	MMFL17349	TLF4762
Verba - Pamiętasz	PLF4446	MMFL17415	TLF4446
Verba - Ten czas	PLF4915	MMFL17454	TLF4915
Virgin - Znak pokroku	PLF4607	MMFL17437	TLF4607

50 Cent feat. Mobb Deep - Outta Control	PLF4835	
---	---------	--

PRODUCENT: NEVERSOFT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 zł
WWW.TH-AMERICAN-WASTELAND.COM

WIN XP
PROCESSOR: 1.2 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | TONY HAWK TRACI FORMĘ

Przy tworzeniu książki dołączonej do tego CDA przez dłuższy czas zastanawialiśmy się w redakcji, która gra firmowana przez Tony'ego Hawka jest najlepsza. I mieliśmy spory problem, gdyż zlewały się nam one w jedną...

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Nieprzypadkowo. Zmiany w kolejnych częściach „magnum opus” Neversoftu były najczęściej kosmetyczne, a każdy odcinek przypominał raczej pakiet dodatkowych zadań, nie pełnoprawny sequel. Dlatego też ze sporym zdziwieniem przyjąłem informację, że American Wasteland może nieco zmienić oblicze serii. Wszystko przez trzy litery, które pojawiły się w zapowiedziach. Czy THAW sponsorują literki B, M oraz X?

Klasyka

Nieco potrzynam was w niepewności i zacnę od tego, co zostało tu dodane jako bonus. Tak jak w THUG, poza najważniejszym trybem story mode, zagrać można też w classic mode. W tym trybie wracamy do prze-

szłości, do radosnych czasów Pro Skaterów. Tu mamy 2 minuty na jedną jazdę. W każdym mieście-lokacji (Minneapolis, Santa Cruz, Supermarket, Chicago, Kyoto, Ruiny) na wykonanie czeka kilka zadań. Wszędzie są trzy wyniki punktowe do pobicia, zbieranie literek, szukanie ukrytej taśmy itp. W przeciwieństwie do poprzednich części jednak, w THAW tryb classic wydaje mi się nie są tak dopieszczone jak kiedyś i jest ich bardzo mało (tylko sześć – cały tryb można ukończyć w kilkadziesiąt minut na poziomie normal). W classic długo nie zabawisz, więc w końcu na pewno przeskoczysz do trybu story.

Historie o mężczyznach i kobietach

Wszystko zaczyna się bardzo typowo. Jako chłopak z prowincji wyjeżdżasz do dużego miasta (konkretnie do Los Angeles). Jak tylko wysiądziesz z amerykańskiego odpowiednika PKS-u, zostajesz napadnięty przez dwóch palantów, którzy kradną twoje rzeczy. Następnie zostawiają deskorolkę i to właśnie dzięki tej sytuacji poznajesz swojego anioła. Piękne dziewczę, początkowo wzięte za prostytutkę, na początku cię wysmieje i każe iść do fryzjera i sklepu z ciuchami w celu zmiany wyglądu z włoskowego głupka na trendy-jazzy mieszańca el-ej.

GTH? (Grand Tony Hawk)
Po dokonaniu niezbędnych zmian w wyglądzie możesz wsiąść na deskę i jeździć po mieście. A właściwie jednej dzielnicy, gdyż kolejne odblokowywane są w miarę postępów w grze. Ekipa z Neversoftu chwaliła się, że jak już raz wjedziesz do miasta, nie zobaczysz nigdzie żadnej plany ładowania. Jeśli jednak spodziewasz się czegoś na kształt GTA, będziesz bardzo zawiedziony. Miasto podzielone jest na części, między którymi możesz przemieszczać się na kilka sposobów. Najszybszym i najwygodniejszym będzie skorzystanie ze środków komunikacji, czyli autobusów lub metra. Wtedy podczas jazdy doładowywane są nowe lokacje.

Możesz też oczywiście jechać między nimi na samej deskorolce, jednak w momencie wchodzenia na nowy teren czeka cię dwu-trzysekundowe rwanie animacji. Poszczególne części zaś nie są wcale większe od tych znanych choćby z THPS 4, więc o jakichkolwiek innowacjach nie może być mowy. Gdzie indziej należy się ich doszukiwać. W materiałach prasowych o THAW na pierwszym planie było wspomniane pojawienie się rowerów, którymi można jeździć zamiennie z deskorolką. Jak to jest w praktyce?

Co dwa kółka, to nie cztery

Zupełnie inaczej, oczywiście. Choć każda część miasta pozwala osiągnąć jednoślado, to już zadań, które by tego wymagały, jest bar-

Puknij się w łeb! Nie nazwałem twej kobiety „deską” tylko powiedziałem, że masz fajną deskę!



dzo niewiele. I całe szczęście, bo mało co mnie tutaj tak irytowało jak sposób sterowania BMX-ami. Jest on mało intuicyjny i dość niewygodny. Poza tym liczba trików, które można wykonać na rowerze, jest tak na oko kilkadziesiąt razy (!) mniejsza niż na desce. Dodano po prostu nowy bajer, który do niczego nie służy, a tylko ładnie wygląda na screenach.

Zbieranie zasobów

Powróćmy jeszcze na chwilę do fabuły. Pierwsze kroki w mieście stawiasz, krążąc po okolicy i rozglądając się za miejscami, w których można coś zrobić. Jako że w grze pojawiły się pieniądze, za które możesz kupować ciuchy i sprzęt, jeżdżąc po mieście warto rozglądać się za... żułami. Serio – goście wyglądający jak bezdomni pijackowicze są w THAW głównym źródłem zarobku. I co ciekawe, nie są po to, by ich okradać – zlecają po prostu skaterowi zadania. A to wykonać określony kombos, a to zdobyć jakąś liczbę punktów – jeśli się uda, potrafią sygnąć groszem.

Gdy już się rozejrzysz po okolicy, zacznij wykonywać misje oznaczone fioletową gwiazdką – one popychają naprzód fabułę. Po jakimś czasie koleżanka wprowadzi cię w świat skaterów, wnikesz do undergroundu (oczywiście jeśli będziesz na tyle dobry) i poznasz kilka legend ulicznej jazdy. W końcu, wraz z kilkoma znajomymi, postanowisz zbudować gigantyczny, niekomercyjny park dla skaterów. A gdzie zdobyć do niego materiały? Oczywiście – gdzieś na mieście... I tu tak naprawdę zaczyna się zabawa. Większość wykonywanych w grze misji służy temu, byś jak najlepiej wyposażył swój park. Twoim łupem padną więc przeróżne ozdoby – a to wielka kula golfowa, a to łeb dinozaura, barierki, dachy budynków i masa innych rzeczy. Niszczysz i sprowadzasz je do parku poprzez wykonywanie mniej lub bardziej skomplikowanych akrobacji.



Masa trików

Oczywiście do tego dochodzą jeszcze inne wydarzenia, ale więcej o fabule pisać nie ma sensu. Nie jest w żaden sposób odkrywczą ani głęboką, ma tylko dumaczyć, po co jesteś zmuszony do wykonywania coraz to wymyślniejszych akrobacji. A to właśnie one są tutaj najważniejsze. Tony Hawk's American Wasteland oferuje wszystko to, co poprzednie części – i jeszcze więcej. Graby, kicki, manuale, lip-tricki, spiny itp. – starzy wyjadacze będą się czuli jak w domu. Do tego dochodzi oczywiście również możliwość wykonywania specjalni i włączania trybu focus, czyli tonyhalkowego bulliet time'u.

To jednak nie wszystko, gdyż właściwie każda kombinacja klawiszy w tej grze powoduje, że postać wykonuje inny trik. To naprawdę niesamowite. Ile rzeczy można zrobić z jedną deską. Na niej zresztą zabawa się nie kończy, gdyż bohater po jakimś czasie nauczy się również trików bez deski. Wbieganie na pionową ścianę, wybiecie się z niej i chwycenie krawędzi innej? Nic specjalnie trudnego! Widać, że seria wciąż jest rozbudowywana i powstaje w oparciu o pomysły profesjonalnych deskorolkarzy. Póki co wydaje się, że ich inwencja nie zna granic.

Oto ja



Kiedyś byłem zdrowym, dobrym chłopcem, pasalem krowy, mama prasowała mi kołnierzyki...



...a w kilka minut po tym, jak pojawiłem się w Los Angeles, stałem się trendy koleśkiem w skórzanych spodniach! Woohoo! Chyba czas jechać do San Francisco.

Seria wyraźnie zaczyna zjadać własny ogon. Kolejne części różnią się na tyle nieznacznie, że gracze mogą zaobserwować u siebie znużenie tą konwencją.



Create-a-modes

Gra jak zwykle oferuje możliwość stworzenia własnego skatera, parku i trików. W praktyce jednak cudów tutaj nie należy się spodziewać. Te możliwości skierowano głównie do ludzi, którzy już wszystko, co było do zrobienia w grze, zrobili.

Myślenie nie boli

To, co zawsze mi się podobało w serii gier o Tonym Hawkku, to fakt, że zręczność nie jest tu najważniejsza. Nie inaczej jest w THAW – choć oczywiście nie obędzie się bez wprawnego naciskania klawiszy, duża część zadań wymaga naprawdę pokaznej dawki myślenia. Polecam np. zadanie, w którym trzeba przedostać się w pewne miejsce bez dotykania ziemi wokoło.

Przy okazji recenzji Undergrounda zwracałem uwagę na niepokojącą ewolucję w serii, która z każdym kolejnym odcinkiem stawiała się coraz brutalniejsza i bardziej dresiarzka. Bicie przechodniów owocami po głowach, ataki na policję – wymowa Tony Hawków podobała mi się coraz mniej. Z tym większym zadowoleniem obserwuję, że American Wasteland jest zdecydowanie mniej jackassowski. Oczywiście pewne wątpliwości natury moralnej może budzić wielka demolka, której

Tony Hawk's American Wasteland oferuje wszystko to, co poprzednie części – i jeszcze więcej.

mocno irytujące, zwłaszcza jeśli przyzwyczaiłeś się do tych z poprzednich wersji. Szczegółem szczytów jest działanie przycisku Enter, który raz służy do wyboru opcji, a raz do... wyjścia z menu (czyli tak jak Escape). Oczywiście do wszystkiego można przywyknąć, ale początkowo trochę się pewnie pozłościś.

Techniczny zastój

Drobne zmiany zasły też w warstwie technicznej. No właśnie – „drobne”. Przydałoby się zobaczyć wreszcie jakieś większe zmiany niż tylko dodanie odbłasków na mokrym asfalcie. Grafika w najnowszym Tonym Hawkku nierzeczywiście zachwyca, seria pod tym względem bardzo niewiele zmieniła się od swojej drugiej (a dla pecciarzy pierwszej) części – THPS 2.

W warstwie dźwiękowej również się niewiele zmieniło. Różnorodność jest spora, choć większość utworów wykonywanych jest przez kapele punkowe. Same nazwy zespołów może nie należą do czołówki z list przebojów MTV (m.in. Senses Fail, Mastodon, The Faint, Thrive, Green Day), ale siedzący w tych klimatach powinni je bez problemu rozpoznać i docenić. Z perspektywy gracza – przy szybkiej muzyce gra się w THAW bardzo dobrze, a to najważniejsze.

Poza tym oczywiście nie mogło zabraknąć w grze masy rzeczy do odblokowania. Od skaterów w trybie classic (choć nie tych z pierwszej ligi – tu od razu możesz grać samym Tonym Hawkkiem) po filmiki, których

jest tu jak zwykle cała masa. Najzabawniejsze jest jednak to, że są to w zdecydowanej większości reklamy sponsorów! Do gry Neversoftu dołożyło się tyle ekip, że chyba mogłaby być ona całkiem darmowa, a firma i tak by zarobiła na niej krocie. Product placement zwykle bardzo nie przeszkadza (czasem tylko Nokia objawia się nazbyt nachalnie), ale nijak nie pasuje do gry, w której postaci uważają się za walczących z komercją undergroundowców.

Kupić, nie kupić

Czas wreszcie zmierzyć się z rzeczą najważniejszą. Czy warto ładować kasę w American Wasteland? Seria wyraźnie zaczyna zjadać własny ogon, kolejne części różnią się na tyle nieznacznie, że zaczynam obserwować u siebie powoli znużenie tą konwencją. Dlatego też wiem, że w przeciwieństwie do THPS 2 i 3 na pewno nie będę czuł potrzeby ukończenia American Wasteland na 100%.

Ba, nie jestem nawet pewny, czy po skończeniu pisania tego tekstu jeszcze do niej wrócę (no dobra, dobra – na pewno wrócę, chciałem tylko, by było bardziej dramatycznie). Dlatego też THAW polecam przede wszystkim największym fanom cyklu – ci się na pewno nie zawiodą. Reszta zaś... I tak powinna pograć – to wciąż najlepsza tego typu gra na PC, w tym wydaniu najbardziej rozwinięta z dotychczasowych edycji. Choć gdybym miał wybór, wołałbym chyba powrócić do THPS 3 – wszak to ona, nie THAW, znalazła się na naszej liście stu najlepszych gier ostatniego dziesięciolecia. [CDA]



OCENA
8

GRYwalność 8
VIDEO 6
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- niewyobrażalna liczba trików
- mniej dresiarzka od THUG
- ma wszystko, za co kochamy tę serię
- żadnych znaczących nowości
- grafika sprzed kilku lat
- mało wygodne sterowanie

dopuszczają się skaterzy (niejednokrotnie stanowiąc zagrożenie dla zdrowia i życia mieszkańców LA), ale w porównaniu do Undergrounda 2 są naprawdę uładowymi, przyjemnymi chłopcami.

Bezpadne sterowanie

No dobrze, a jak się w ogóle w to gra? To zależy, czym sterujesz. Ja zwykłem korzystać przy serii TH tylko z klawiatury i mogę powiedzieć, że nieprawdą jest, iż nie da się w ten sposób dobrze bawić. Owszem, momentami niektóre z ewolucji są dość trudne do wykonania, ale jeśli odpowiednio ustawisz sobie klawisze, nie ma rzeczy nie do zrobienia. Przy okazji szczerze odradzam domyślne ustawienia, które są





Odkryj potęgę grafiki!

**najszybsza
na rynku**

GV-RX19X512VB-RH

ATI Radeon X1900 XTX



- Układ graficzny ATI Radeon X1900 XTX
- Obsługa PCI-Express x16
- 16 potoków renderujących pixele
- Obsługa Microsoft DirectX 9.0C oraz OpenGL 2.0
- Zintegrowana 256-bitowa pamięć GDDR3 512MB
- Podwójne złącze DVI-I / D-SUB (przez przejściówkę) / TV-OUT
- Obsługa funkcji HDTV oraz dołączony kabel HDTV
- Obsługa funkcji VIVO
- Dołączony bogaty pakiet gier i oprogramowania

GV-RX16T256V-RH

ATI Radeon X1600 XT



- Układ graficzny ATI Radeon X1600 XT
- Złącze PCI-Express x16
- 12 potoków renderujących pixele
- Obsługa Microsoft DirectX 9.0C i OpenGL 2.0
- Zintegrowana 128-bitowa pamięć GDDR3 256MB
- Wyjście DVI-I / D-SUB / TV-OUT
- Obsługa funkcji HDTV (dołączony kabel HDTV)
- Unikalne chłodzenie GIGABYTE Silent Pipe II
- Dołączony pakiet gier i oprogramowania

PRODUCENT: RAINBOW STUDIOS
DYSTRYBUTOR: THQ

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1.2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HTTP://MXVSATV.COM

DVD
04/2006

CD
04/2006

ALLOR | MOTORY CZY QUADY - WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE!

MX vs. ATV UNLEASHED

Czy to możliwe, by roczna gra – tyle czasu upłynęło od premiery wersji konsolowych – zagozowała PC-ty?

Pytanie to o tyle trudne, że na konsolach MX vs. ATV uznawana jest za najlepszą grę w swoim gatunku, a na blaszakach konkurencję ma... cóż, liczącej się w zasadzie nie ma. Z drugiej strony – niejeden hit na konsole po konwersji okazywał się na PC... no, może nie shitem... ale...

John z Teksasu miał ciężkie życie...

Obawy, jakie miałem o jakość konwersji, okazały się płonne. Fakt, od strony graficznej – mimo tekstur w wyższej rozdzielczości – grę trudno nazwać rewelacyjną, ale wygląda nieźle. Przydałoby się jedynie więcej chlapającego błota i latającego na boki piachu, bo wszystko to trochę za sterylne.

Z drugiej strony, trasy w terenie otwartym są wystarczająco duże i urozmaicone, by nikogo ani klaustrofobia, ani monotonia nie dopadły. Są wprawdzie jeszcze mniejsze trasy stadionowe, ale i one prezentują się czegoś sobie. Podobnie ma się sprawa z modelami motocykli, quadów, buggie, monster trucków, helikopterów czy jeźdźców – nie rozwalają, słowo „przełom” nikomu przez myśl nie przemknie, ale wybierając swojego awatara czy ustalając szczegóły jego maszyny, nie krzywi się człowiek patrząc na ekran. Słowem, PC-towa wersja MX vs. ATV, mimo upływu czasu, prezentuje się wystarczająco dobrze, by nie dawać powodów do większego narzekania.

A co ważniejsze, grafika była w zasadzie jedyną rzeczą, o którą przy wiernej konwersji można się było obawiać. OK, jest jeszcze sterowanie, ale temu na szczęście niczego nie brakuje. Najlepiej gra się na padzie, ale jak ktoś takowego nie ma, na klawiszach też sobie całkiem sprawnie poradzi.

Tryby, trybiki

Kariera oczywiście jest – i to w wielu smaczkach, a do tego można sobie wybrać, czy chcemy jeździć w niej na motocyklu, czy też na quadzie. Ale wybór jednego z tych dwóch

by na jednym torze walczyły ze sobą quady i monster trucki! Ale to nie jedyna fajna rzecz, bo ogólnie rzecz biorąc ścigać się tutaj można w dwóch głównych trybach.

Triki, sekundniki

Pierwszy z nich to w miarę normalny wyścig, w którym wygrywa ten z sześciu startujących zawodników, który pierwszy przekroczy linię mety. Brzmi banalnie, prawda? Zdobyć pierwszego miejsca, mimo niezbyt realistycznego modelu jazdy, tak całkiem banalne jednak nie jest. Kluczem do

Przeskok z konsol na PC-ty udał się grze całkiem nieźle.

środków lokomocji nie znaczy, że pomiędzy poszczególnymi zawodami nie będziemy kierować czymś innym. Buggie czy inne monster trucki to jeszcze małe piwo. Małe, ale smaczne – w przeciwieństwie do helikopterów tudzież dwupłatowców, które to... zwyczajnie irytują. Sterowanie nimi jest co najmniej dziwne, samo latanie zaś sprawia tak mało frajdy, że najprzyjemniejsza w tym wszystkim staje się możliwość zupełnego nieprzejmowania się tymi przerywnikami (zwanyymi wyzwaniem).

Na karierze nasze możliwości się zresztą nie kończą. Można się jeszcze choćby ścigać na dowolnym torze i dowolnym już odkrytym pojazdem. I to, co ważne – zarówno w trybie „wszyscy tym samym”, jak i „wszyscy, czym tylko chcą”. Nic więc nie stoi na przeszkodzie,

sukcesu jest bowiem jak najbardziej płynne pokonywanie nierówności, a to oznacza, że musimy sami decydować, które z nich prześcokamy, a które wykorzystamy do nabierania prędkości. Jak to zrobić? Ano, balansując odpowiednio ciałem, dzięki czemu możemy w znacznym stopniu decydować o długości skoków. Fakt, że wymaga to opanowania, poza czterema głównymi klawiszami odpowiedzialnymi za kierowanie oraz gaz i hamulec, także dwóch dodatkowych, ale na tym wcale się nie kończy. Dochodzi jeszcze klawisz sprzęgła, dzięki któremu po nabraniu wprawy można szybko pokonywać nawet bardzo ciasne zakręty.

Ale to jeszcze nic, bo drugi z trybów to freestyle. A w nim liczą się przede wszystkim wykonywane w powietrzu triki (żeby nie było, jak ktoś chce szaleć, może we wszystkich trybach). Ich lista jest całkiem spora, można je łączyć w kombosy, a dzięki odpowiednio zbudowanym arenom będziemy mieli aż nadto okazji, by publiczność oszalała na naszym punkcie. I co ważne, wcale nie musimy się uczyć kolejnych dziesięciu klawiszy – wystarczy jeden, używany w kombinacji z kursorami.

Poza głównymi trybami jest także kilka bonusów, jak choćby Hill Climb, w którym

STRUNG OUT
ANALOG

...ten ciągły wyścig...

...już od dziecka
miał pod górę...



...a do szkoły
musiał
skakać przez
rzeczkę...

wygrywa ten, kto najwyżej podjedzie pod stromą górę (ewentualnie zrobi to najszybciej, jeśli sztuczka ta uda się więcej niż jednemu zawodnikowi). Multi też oczywiście jest (na sześciu graczy), a jako specjalny bonus wersja PC dostała całkiem przyjemny w użyciu, a do tego oferujący duże możliwości edytor tras.

Muza, silniki

Jeśli chodzi o wrażenia „słuchowe”, jest tak sobie. Niby za muzykę odpowiadali całkiem znani wykonawcy (Papa Roach, Ozomatli czy Phunk Junkeez), ale w MX vs. ATV brzmi ona jedynie poprawnie. Podobnie jest z odgłosami – brakuje im „mięsistości”, choć z drugiej strony – trudno, by np. wózki golfowe (a i nimi pojeździć w tej grze można) mogły rywalizować z monstrami o parolitrowych silnikach. Tym niemniej trzymanie się realizmu w tym konkretnym miejscu na dobre grze nie wyszło.

Quady czy motory?

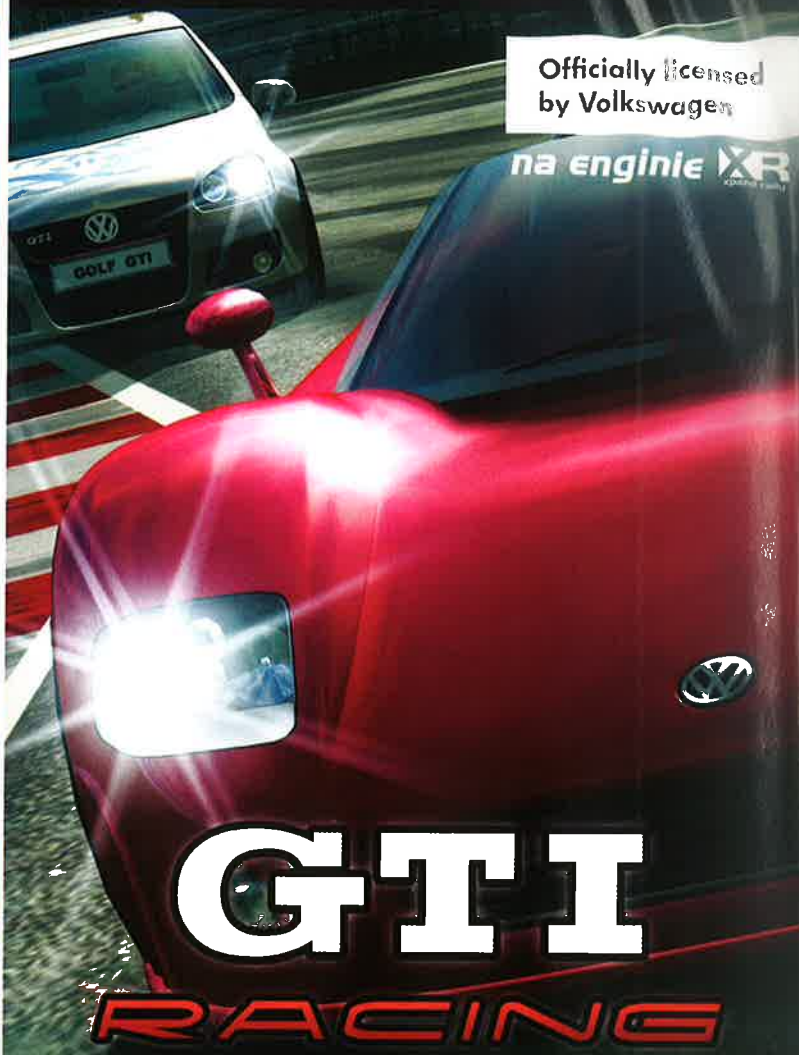
Summa summarum PC-towa wersja MX vs. ATV jest tytułem na mocne siedem z plusem. Wprawdzie ani graficznie, ani tym bardziej pod względem oprawy dźwiękowej specjalnie dobrze nie jest, ale sytuację ratuje różnorodność pojazdów, tras i wyzwań. Gdzieś Indziej można się w końcu pościgać na jednym torze na motorze, quadzie, wózku golfowym, buggie, monster trucku i terenówce? Do tego ocena grywalności, jeśli ktoś lubi skoki w błocie, wychodzi bardzo wysoka, a to oznacza tylko jedno: przeskok z konsol na PC-ty udał się grze całkiem nieźle. [CDA]



Zmierz się z legendami GTI

Officially licensed
by Volkswagen

na engine XR



www.gtiracingthegame.com



79⁹⁰

PL

Już w marcu w sklepach

* Realistyczna fizyka i pełen tuning

* Wszystkie modele Golfa m.in. Golf I GTI, Golf II G60, Golf IV R32, Golf V GTI,

* Concept car'y i klasyki VW

* Wymagający i agresywni przeciwnicy

* Pełna kariera: race, drag, drift, legal i tryb multiplayer



GTI Racing © 2006 Techland. This program is protected by international copyright and trade laws. All rights reserved. Volkswagen AG trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG. All names, titles and logos are the sole registered property of their respective owners.

Sprzedaz wysylkowa: tel. 10 (prefiks 62) 73 72 739 e-mail: sprzedaz@techland.pl



PRODUCENT: FROZENBYTE
DYSTRYBUTOR: FROZENBYTE

WWW.SHADOWGROUNDSGAME.COM

QN'IK | POWRÓT DO KLASYKI

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 384 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
04/2006

SHADOWGROUNDS

Zakładaj to piorunem!

Mamy następcę Alien Breed, amigowej strzelanki autorstwa ekipy Team17. Shadowgrounds przybył do nas z dalekiej i mroźnej Finlandii, by rozpaść serca graczy. Jeśli o mnie chodzi, cieplejsze uczucia wzbudzają we mnie inne fińskie produkty.

Oczywiście mówię o pewnej marce telefonów komórkowych, nie o napojach wysokowych. Shadowgrounds zaś stanowi dla mnie swoistą zagadkę. Póki co wyszedł tylko w dwóch krajach (Niemczech i Finlandii) i w tamtejszej prasie został oceniony bardzo wysoko (średnia ocen sporo powyżej 80%). Tymczasem ja sobie w niego gram od jakiegoś czasu i nijak nie udało mi się jakoś szczególnie wciągnąć ani w akcję, ani w fabułę. Gdybym miał wybór, wolalbym chyba przypomnieć sobie Expendable z 1999 roku. Tam akcja była żywsza, bardziej dynamiczna, a wszystko tak ładnie świeciło i wybuchało...

Mars padł

Shadowgrounds jest zdecydowanie oszczędniejszy w tego typu środkach wyrazu. Jak na strzelankę z widokiem z góry jest też nieco za poważny. Ba, nawet ma fabułę! Pokrótkę prezentuje się ona następująco: w 2030 Ziemia była już tak zniszczona, że nadszedł czas na przeprowadzkę. Udana wyprawa na Marsa zachęciła naukowców do sięgania dalej. W końcu znaleziono miejsce, które najbardziej nadaje się do kolonizacji: to Ganimedes, jeden z księżyców Jowisza. W 2070 wprowadzili się na niego pierwsi lokatorzy – naukowcy i obsługa stacji badawczej. No i oczywiście stało się coś, czego nikt nie przewidywał.

Za 54 lata

To „coś” oczywiście wymaga od gracza zakasania rękawów, wzięcia pistoletu i ruszenia w misję ratowania pewnego ułamka ludzkości. Początkowo gracz może się czuć lekko zdziwiony, widząc wiele notatek i komputerów, na których można przeczytać pozostawione przez naukowców wiadomości. Mnie jednak chęć do ich przeglądania przeszła po jakiejś dwusetnej maszkarze z kosmosu rodem – śledzenie fabuły zwyczajnie nie jest tu konieczne, a ona sama nie wybija się w żaden sposób ponad

standard, do którego przyzwyczaili nas gry akcji.

Alien Breed 2006?

Shadowgrounds jest reklamowany jako starszokolna strzelanka – z mechaniką i grywalnością wziętymi z dawnych lat, za to z grafiką oferującą wszystkie najnowsze efekty. To zapowiedź w gruncie rzeczy bardzo bliska prawdzie. Nie zgodzę się tylko z oceną grywalności. Sposób sterowania i oprawa wizualna rzeczywiście są zrobione dobrze, zastrzeżenia mam jednak do kilku drobnych elementów, które nie pozwoliły mi w pełni oddać się bezmózgiej rozwałce.

Przede wszystkim gra jest za wolna. Autorzy nie chcieli najwyraźniej robić totalnie bezmózgiej rzezi, więc ograniczyli nieco możliwości ruchowe postaci. Bohater kierowany przez gracza jest człowiekiem i porusza się jak człowiek. O ile w większości gier byłaby to wielka zaleta, tutaj cierpi na tym znacznie dynamizm. Zwłaszcza bieganie na boki mogłoby być szybsze. Fińska produkcja przypomina momentami silące się na realizm FPS-y, ale jest nieco trudniejsza, gdyż widok z góry nie daje takiej możliwości precyzyjnego celowania.

Dyskusja o wyższości Mandaryny nad Dodą była bardzo zacięta.

Kulawy algorytm

To jest kolejny mankament gry. Większość broni wymaga bardzo precyzyjnego mierzenia. W dodatku jeśli nie będziesz oszczędzać amunicji, szybko może się okazać, że do walki z bossem będziesz zmuszony użyć podstawowego pistoletu z nielimitowaną amunicją. Najdziwniejsze jest to, że nawet bronią o największym rozrzucie, shotgunem, niewiele można zdziałać, jeśli nie trafi się punktowo w przeciwnika. W ogóle algorytmy odpowiedzialne za kierowanie wystrzelonymi kulami nieco mnie zaskakują – pociski często nie trafiały w miejsce, w które powinny.

Havok dla ubogich

Specjalnie piszę „miejsce”, gdyż w grze strzelać można nie tylko do wrogów. Kilka elementów otoczenia również można zniszczyć. Niektóre skrzynki kryją w sobie jakieś przydatne gadżety (niestety nie zdarza się to często), a niszczenie ich daje czasem dostęp do skrótów, ew. niedostępnych inaczej części planszy. Miłym elementem jest też to, że pociski wrogów również oddziałują na otoczenie. W sytuacji, w której chowasz się za górą skrzyń przed ostrzeliwującym cię wrogiem i obserwujesz zmniejszającą się liczbę chroniących twój kuper przeszkód, może ci lekko podskoczyć adrenalina.

Skoro mowa o obiektach, niestety ponarzekać chwilę muszę na sposób, w jaki omija je główny bohater. Coś tu zostało spartaczono, bo potrafi się zablokować na prostej skrzynce. Kolizja obiektów działa dziwnie – wchodząc bokiem na jakiś przedmiot czasem postać zatrzymuje się w miejscu, w którym niczego nie ma, co nie najlepiej wpływa na dynamikę rozgrywki. Niejednokrotnie kosztowało mnie to też wiele cennych punktów energii. A apteczka to tu za wiele nie ma.

W coopie siła

W kilku miejscach gry nie jesteś zmuszony liczyć tylko na siebie. Pomocą służą nie tylko NPC-e, gdzieś tam natrafisz też na przenośne działko, które po postawieniu na ziemi będzie automatycznie atakowało wrogów. To jednak nic – prawdziwa zabawa zaczyna się w trybie co-op. Jeśli tylko masz joypad i drugą chętną do grania osobę, wszystko stanie się nie tyl-

ko łatwiejsze, ale i znacznie przyjemniejsze. Niestety gra nie oferuje możliwości współpracy przez sieć.

10 x 3

Wspominałem już o broni, ale warto rozwinąć ten temat – w końcu arsenał jest tu głównym bohaterem. Oprócz wspomnianych pistoletu i shotguna po drodze znajdziesz również karabin, wyrzutnię raket, granatnik, minigun, miotacz płomieni, spawarę, railgun i laserową strzelbę... To daje bardzo przyzwoitą liczbę dziesięciu pukawek, jednak na tym możliwości gracza się nie kończą. Po zabiciu niektórych wrogów pozostawiają oni po sobie takie świecące krążki, dzięki którym broń można ulepszyć.

Po zebraniu odpowiedniej ich liczby można przejść do menu, które pozwala na usprawnienie wszystkich znalezionych giwer. Każda z nich daje trzy możliwości rozwoju. Różnice są spore – prawie zawsze znajduje się powiększenie pojemności magazynka i zwiększenie mocy, jednak w niektórych przypadkach pojawiają się też ciekawe alternatywne tryby działania. Szczególnie przypadł mi do gustu ten z shotguna, który pozwala na wystrzelenie

Co gra w grze

O oprawie graficznej już mówiłem, ale warto też kilka słów wspomnieć o udźwiękowieniu. Same odgłosy niczym specjalnym się nie wyróżniają – ot, bum, bum, bziut, bziut, trach, trach: nic nowego. Całkiem nieźle za to brzmią wszelkie głosy postaci (a dialogów jest w grze całkiem sporo jak na prostą strzelankę). Również muzyka pasuje do gry, ale dużą jej wadą jest to, że pojawia się zdecydowanie za rzadko. Woląłem grać przy włączonej własnej playliście, która najlepiej motywowała mnie do odstrzelania wrażeń legionów.

Póki co Shadowgroundsem nikt się jeszcze w Polsce na tyle nie zainteresował, by dodać grę do listy wydawniczej. Jest to nieco dziwne, bo tytuł jest już gotowy od... listopada ubiegłego roku. Jeśli wyjdzie na naszym rodzimym rynku w jakiejś taniej serii, warto się nim zainteresować jako odstressowującym. Jeśli by jednak gra Finów kosztowała tyle, co duże hity (w Niemczech za Shadowgrounds trzeba zapłacić około 30 euro), lepiej zainteresować się czymś innym i wrócić do lepszej klasyki. [CDA]

Latarki w grze są tak potężne, że przebijają ściany!

Jeśli wyjdzie na naszym rodzimym rynku w jakiejś taniej serii, warto się nim zainteresować.

całego magazynka z prędkością karabinu maszynowego. Możesz sobie wyobrazić, jak wielkie poczucie mocy to daje i jak przydaje się w pojedynkach z bossami...

Rendez-vous z szefem

Oczywiście tłustych, potężnych drani również nie mogło tutaj zabraknąć. Ich pokonanie nie napsuje ci zbyt wiele krwi, gdyż najczęściej bohater jest na tyle szybki, by uciec przed ich atakami. W przypadku niektórych większych wrogów można też zdobyć się na sposób i zażyć ich od tyłu. Nie słyszysz gracza i czasem pozwalają na wpakowanie im w plecy kilku-nastu pocisków „zupełnie gratis”.



Ciemna strona Mocy jest w nim silna!

Walka z przerostem zatrudnienia trwa!

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

+ oprawa
+ upgrade pukawek

- nieco za wolna akcja
- drobne usterki
- brak save'ów w dowolnym momencie

PRODUCENT: MOONBYTES/ATARI
DYSTRYBUTOR: ONIGAMES
CENA: 19,99 zł
WWW.ATARI.COM/CRASHDAY/

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
04/2006

CD
04/2006

ALLOR | DOBRA I TANIA

CRASHDAY

Pamiętacie stareńki Stunts? Można w nim było stworzyć własny tor niekończących się przeszkodami, a następnie ścigać się po nim ze znajomymi. Crashday jest bardzo podobny, tyle że skoncentrowano się tu na wywrotkach, wypadkach i wybuchach, a nie życiu biednych kaskaderów. I całe szczęście, grze wyszło to jak najbardziej na zdrowie.

Świetnie to zresztą widać w demie. Dostępne są w nim wprawdzie tylko dwie konkurencje, ale za to trudno się w nich nie zakochać. Po tych wszystkich realistycznych symulatorach czy ucieczkach przed policją miło zasiąść za kierownicą wozu wyposażonego nie tylko w minigun, ale i rakiety. Cały ten arsenał bowiem służy jednemu – rozwaleniu dziesięciu przeciwników, zanim dziesięć wraków na koncie zdobędzie ktoś inny.

Innych zasad brak, jeśli nie liczyć limitowanej amunicji i ograniczonej liczby rakiet, ale to akurat o tyle nie problem, że gdy w efektywnym wybuchu wyślą nas na złomowisko, wracamy na pole walki salonową nowką z pełnym magazynkiem. Liczba „życ” niczym limitowana nie jest, podobnie jak i nitro, przy którym trzeba tylko uważać na przegrzewający się silnik.

Drugi z trybów z dema tak kontaktowy już nie jest, ale rozbijanie się po wielkim parku dla kaskaderów też może się podobać. Po takiej smakowitej przystawce nie powinno nikogo dziwić, że na pełne danie czekaliśmy z dużą niecierpliwością.

Miłość od pierwszego wejrzenia?

Pierwsze wrażenia były super. Jak na tytuł, który kosztować ma u nas niecałe dwadzieścia złotych – gra prezentuje się wręcz znakomicie. Ciekawe intro z niezłą muzyką i mnóstwem efektownych wypadów, bardzo przyjemne menu – tak mógłby wyglądać tytuł z budżetem idącym w miliony, na półce widniejący z metką 99,90 zł. Jeszcze żadna tania gra nie miała tak dopracowanej otoczki. No ale nie o podziwianie menu w samochodówce chodzi, więc czym prędzej na tapiecie znalazła się kariera.

A tutaj wrażenia były niestety nieco gorsze. Zirykował mnie sterowanie. OK, to zręcznościówka, więc gra na klawiszach jest jak najbardziej na miejscu, ale przy łamanej klawiaturze standardowe obłożenie niestety nijak się nie sprawdza. Żaden problem, w końcu jest jeszcze pad, prawda? No, niezu-

pełnie... Żeby go włączyć, trzeba się najpierw udać do menu opcji, ale na szczęście wymaga to jedynie paru naciśnieć klawiszy. Przy okazji pada zgrzytnięto zresztą jeszcze raz, bo analogowo sterować można jedynie prawem/lewo – gaz i hamulec, nawet jeśli chcielibyśmy jeździć za pomocą kierownicy (tylko po co?), muszą być przypisane do klawiszy. Ale co tam, da się to przeboleć. Poza tym incydentem więcej niespodzianek nie było, a kariera crashera stała przed nami otworem.

Kariera crashera

Zaczyna się mocnym wejściem, czyli znanym z demka pojedyńkiem od dziesięciu wraków. Na zderzaki, miniguny i rakiety (ale na innej mapie i z innymi wozami). Model uszkodzeń (czy może raczej zniszczeń, bo trudno powiedzieć, że samochód, który płonąc wyleciał na parę metrów w powietrze, doznał jedynie „uszkodzeń”) jest tu po prostu boski. Podobnie jak i powtórki: kręcąca się kamera, zwolnienia czasu – niby nic nowego, ale w połączeniu z wybuchającymi od rakiet wozami... Tu nawet zwykłe czołówki czy dachowania przy akompaniamencie bardzo realistycznych odgłosów wypadających okien, odlatujących zderzaków czy „bijących się” świateł prezentują się równie realistycznie, co w samochodówkach chwalonych za dokładny model uszkodzeń.



■ Za 2 dychy bryka bryka!

Tuning

W Crashday dostępnych jest 13 wozów, które można dodatkowo własnym sumptem (czyli za kasę zdobywaną za wygrane imprezy) ulepszać. Zderzaki, spoilery, pancerz, uzbrojenie, zawieszenie, winyle i opony – niemal wszystko, co być powinno, jest. I jeszcze jedno – punkty prestizu też są, niektóre rzeczy można więc kupić dopiero po wygraniu odpowiedniej liczby zawodów. Można je zresztą powtarzać, za każdym razem zdobywając prestiz i kasę, ale nowe wozy odblokowuje się w miarę postępów w grze.

■ Dzień, jak co dzień – zwykłe rutynowe crashtesty.

■ Za bogata mieszanka, strzela w gaźniku.

■ Oprócz „palenia gum” w Crashday palimy także tapicerkę i kierowcę.

Pierwszy „mecz” to jednak podpucha, bo reszta kariery podzielona jest na trzy poziomy po osiem imprez. Każdy z poziomów dzieli się dodatkowo na dwa mniejsze, po cztery imprezy, z których na początku otwarte są trzy, a na czwartą wpuszczani je-

Jak na grę za niecałe 20 zł – wręcz znakomita.

steśmy dopiero po ich zaliczeniu. Nie byłoby to złe, gdyby nie fakt, że początkowe imprezy są – w porównaniu do wstępu – nudne jak flaki z olejem. A to jakiś wyścig na torze, a to w terenie, a to dwa samochody, które trzeba rozwalić (tyle że bez użycia miniguna i rakiet), samemu pozostając przy życiu, a to zawody kaskaderów, na których mamy jako pierwsi zdobyć określoną liczbę punktów... Gdyby nie ten wstęp, nie byłoby złe, ale tak przynajmniej już wiemy, na co grę stać.

Bombowa gra!

Na szczęście takie uspokojenie nie trwa zbyt długo. I już na przykład Bomb Run (na dachu montują nam bombę, a z każdym przejechanym punktem kontrolnym wzrasta prędkość, poniżej której nasz wóz robi bum!) – mimo że to przecież nadal jazda po z góry wyznaczonej trasie, jest naprawdę przyjemną i wymagającą rozrywką. W Crashday jest zresztą jeszcze jeden tryb z bombą w roli głównej – Pass The Bomb, czyli „podaj bombę”.

Założenia są proste: samochody trafiają na arenę i na początku rundy jeden z nich dostaje bombę z detonatorem ustawionym na kilkadziesiąt sekund. Może ją przekazać przez zwykłe zderzenie, ale za samo przeżycie dostaje się tylko jeden punkt. Żeby dostać trzy punkty, trzeba być przedostatnim gościem, który miał na dachu bombę (bo ostatni robi bum!), więc wcale nie opłaca się bombę jak najszybciej pozbywać.

Ostatni typ imprez to – nie licząc modyfikacji w rodzaju rozwalki drużynowej czy zaliczania punktów kontrolnych z siedzącą nam na

ogonie policją – Hold The Flag. Tutaj celem jest zdobycie flagi (jej rolę pełni uśmiechnięty żółty emotikon), a następnie przejechanie z nią przez przypisane naszej drużynie bramki. Przeciwnik stara się nam w tym przeszkodzić, flagę zaś odbija się siłowo, wjeżdżając w mający ją samochód, co jest zadaniem o tyle ułatwionym, że posiadacz flagi traci część mocy (a o tyle utrudnionym, że jego kumple będą się starali go obronić).

Życie na emeryturze

Zakończenie kariery (co ma niestety miejsce nieco za szybko – na bardzo upartego można tego dokonać w parę godzin...) jednak nie oznacza, że nie mamy już co w grze robić. Pozostają jeszcze imprezy pojedyncze (do wyboru jest 6 ich typów: Wrecking Match, czyli walka; Stunt Show, czyli popis kaskaderskie; Race, czyli wyścig przez punkty kontrolne; oraz opisane przed chwilą Hold the Flag, Pass The Bomb i Bomb Run). A na deser znacznie od nich przyjemniejsze imprezy z kumplami w trybie multi.

Bawić się można dokładnie w taki sam sposób, jednak dodanie czynnika ludzkiego (a właściwie nawet siedmiu innych czynników ludzkich, bo w multi można grać maksymalnie w 8 graczy) sprawia, że walka na miniguny i rakietę czy wyścigi z czasem (a dokładniej z cykającym zapalniczkiem) nabierają zupełnie nowego wymiaru!

Innym trybem, przydatnym gdy zwalają się na nas goście, są minigierki. Dostępne są ich trzy rodzaje w dwóch smakach każdy: skoki narciarskie... znaczący samochód (w jednej

z dwóch wersji z prawdziwej skoczni!), skoki w dal o samochodzie oraz zaliczanie punktów kontrolnych na czas. W minigierki gra tylko jedna osoba naraz, ale że skok to tylko kilkanaście sekund (pozostałe tryby dłuższe nie są), można się przy komputerze zmieniać.

Dodatkowym bonusem jest wbudowany w grę edytor: Pozwala na uzyskanie dokładnych takich samych wyników, jakie można podziwiać w trakcie kariery, a w dodatku jest naprawdę prosty w użyciu. Można sobie także wczytać do niego każdą z map przygotowanych przez twórców, a następnie dowolnie ją zmodyfikować!

Konkurencja?

Kilka ciekawych typów imprez, bardzo efektowne „mięsiste” kraksy, fajny zręcznościowy model jazdy, dobra grafika, dołączony edytor, a także niezwykle atrakcyjna (jak na jakość gry) cena – wszystko to sprawia, że po tytuł ten powinni sięgnąć w zasadzie wszyscy fani lekkich samochodówek.

Do paru rzeczy można by się wprawdzie przyczepić – np. dość krótkiej kariery czy drzewnej fabuły za nią stojącej i niezbyt przekonującego lektora, ale sama jazda, a właściwie walka, rozwiązane zostały perfekcyjnie.

A zresztą... wiecie, kumple już się trochę niecierpliwią, więc jak nie wierzycie, odpalcie sobie demko. Miejcie tylko na uwadze to, że w pełnej wersji gra jest jeszcze ciekawsza! **[GDA]**



PRODUCENT: 49GAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 zł
WWW.OLYMPICVIDEOGAMES.COM

WIN ME/2K/XP
PROCESOR: 1.2 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB

QN'IK | BEZ POMYSŁU | BEZ DUCHA

TORINO 2006

Qnie to nie sikory,
nie oszukujmy się...

Nordic Combined Cross-Country Skiing

Qnik

Miesiąc temu pisałem o Igrzyskach Zimowych 2006 – tandetnej, kaszankowatej grze (ocena 2/10), której jedyną zaletą była nośna tematyka. Tym razem trafił do mnie produkt ze zdecydowanie wyższej półki.

Torino 2006 to oczywiście oficjalna gra igrzysk, które miały miejsce w tym roku w Turynie. Oferuje wiele dyscyplin i dość zróżnicowaną rozgrywkę, choć co do jednego nie ma wątpliwości: mimo wszystko, zawodzi.

Torino 2006 to tytuł wydany naprędce, żeby tylko zdążyć przed igrzyskami i naciągnąć kibiców.

Grę zrobiła niemiecka ekipa 49games, znana lubiąca się w sportach zimowych z cyklu RTL Skispringen i Ski Alpin. Teraz, pod szyldem 2K Games, trafiła jej się ambitniejsze zadanie, któremu jednak do końca nie podołała. Nie wiem, czy było to spowodowane terminami, czy czymś innym. Efekt jest, jaki jest: mamy kolejną szablonową grę, która składa się z okrojonych wcześniejszych produkcji Niemców.

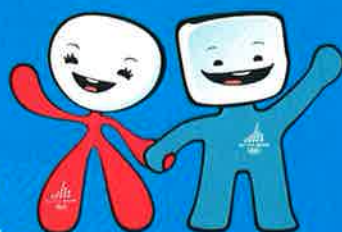
Nic nowego na śniegu

Gra ma dwa duże problemy. Po pierwsze, nie oferuje wielu ciekawych dyscyplin. Nie wiem jak wy, ale ja chętnie pogralbym w hokeja, poszalał na snowboardzie czy nawet pobawiłbym się w curling. Tymczasem Torino nie wyrasta ponad standard. Można poskakać (uproszczona wersja Skijumping), pojeździć ze stoków (także Ski Alpin), pobiegać, ścigać się na łyżwach i śmigać na bobslejach lub sankach. Nic poza tym.

Po drugie, zapomnijcie o prawdziwych olimpijskich zmaganiach, o epickim

Hurra! Mamy 37 miejsc! Życiowy sukces!!!

rozmachu i czymkolwiek, co pozwoliłoby po wcieleniu się w Małyszę dokopać Bystoelowi. Menu gry jest niezwykle ubogie – pozwala na pojedynczy start, poskakanie po



wszystkich bądź polowie dyscyplin, samodzielne skonfigurowanie turnieju – i to wszystko.

Konkurencje obsługujesz za pomocą kilku klawiszy – od dwóch (łyżwiarstwo) do sześciu, wliczając w to oczywiście kursory.

Nawet „sto lat!” nie puszcza...

Na początku gry możesz wpisać jedynie imię gracza i podać narodowość. To, czy sterujesz kobietą, czy mężczyzną, wybiera za ciebie komputer. (Nie ma oczywiście mowy o nieistniejących na igrzyskach skokach kobiet.) I nawet jak wejdiesz na podium (co nie jest takie trudne), poza dobrą liczbą punktów i miejscem w rankingu nie czeka cię nic specjalnego. Co prawda, zobaczysz swoją postać dumnie wypinającą pierś, jednak już o jakimś choćby najbardziej skróconym hymnie nawet nie myśl.

W Torino 2006 w ogóle nie ma olimpijskiego ducha. Zastępuje go opcja w menu o nazwie „Challenge”. W niej można zobaczyć, jakie wyniki trzeba osiągnąć, by coś odblokować. W skokach jest to odpowiednia odległość i doskonałe noty, w saneczkarstwie osiągnięta prędkość, w białym celnosie strzałów itp., itd. Nie ma co ukrywać, że nieco przedłuża to życie gry, jeśli grasz sam.

Mieliśmy się ustawić w logo Coca Coli, ale nie wyszło.

Time 0:58.13
Speed 134.7 km/h

Czterech do łyżew

Nieco lepiej jest oczywiście wtedy, gdy przy komputerze zgromadzisz jeszcze innych graczy (maksymalnie przy jednym komputerze grać mogą tylko cztery osoby. Dlaczego?). Gra oferuje rozgrywkę multiplayer, niestety tylko przy jednym monitorze, w dodatku w trybie hot seat. Szkloda, split-screen byłby tu jak znalazł.

Graficznie całość prezentuje się bardzo przyzwoicie, na pewno lepiej od recenzowanych w ostatnich numerach gier sportowych (no, jedynie polskie Skoki Narciarskie 2006 mogłyby stawać w szranki). Wrażenie prędkości przy zsuwaniu na downhillu albo pędzeniu bobslejami jest naprawdę ogromne. Mniej efektownie wyglądają wszelkie biegi, gdyż tam uwaga gracza skupia się raczej na paskach, które sygnalizują, kiedy i jaki klawisz wcisnąć, zaś to, co dzieje się na ekranie, jest w zasadzie drugorzędne.

Obliczona na szybki zysk

Kolejnym problemem gry jest to, że kosztuje aż sto (!!!) złotych. Gdyby została wydana tak jak wiele lepszych tytułów Cenegi w Rewolucji Cenowej (za 30 złotych), w sumie bym do jej zakupu zachęcał – zawsze to kilka nie najgorszych gier w jednej. Jednak przy tak wygórowanej cenie zdecydowanie lepiej rozejrzeć się za czymś innym. Torino to tytuł wydany naprędce, żeby tylko zdążyć przed igrzyskami i naciągnąć kibiców. Szkoda. (CBA)

Z drogi – albo kiję ci w oko!

Time 0:20.1
Track 137.4
Speed 19.1 km/h

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 7
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ładna grafika
- prędkość
- brak kilku ważnych dyscyplin
- gra na pół godziny
- gdzie duch olimpijski?!



PRODUCENT: MAXIS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.THESIMS.COM

SYSTEM: WIN 98/2K/ME/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | SIMSOWA EKONOMIKA – KLIKAJ, KLIKAJ, KLIKAJ

The

SIMS 2

WŁASNY BIZNES

Półki mamy puste, ale jestem ja, Kochanienki...

W założeniach dodatek ten miał odpowiadać na pytanie „Co robią simy, kiedy idą do pracy?”. W rzeczywistości wcale tego nie robi, a na dodatek przysparza pracy nie tylko simom, ale i graczowi.

Każdy pada ofiarą konsumpcyjnej maszyny.

Koledzy wciąż się ze mnie śmieją, a kiedy redakcja odwiedza wycieczki, pokazują palcami mówiąc: „to ten, to ten, co gra w Simsy” – najgłośniejszą rzecz biorąc, karnawał braku tolerancji dla takich perwersji jak zabawa małymi, komputerowymi ludzikami wciąż trwa. W tej naszej Rzeczypospolitej 3 i 1/3 specjalnie mnie to nawet nie dziwi, ale po raz pierwszy muszę przyznać, że simy nie bawią tak jak kiedyś. Myślę jednak, że to raczej wina nowego dodatku do gry, bowiem Własny Biznes zamiast bawić, trudzi.

Bez pracy nie ma kolaczy

Jak śpiewała niegdyś nasza mega-pop-gwiazda Maryla Rodowicz – to, co nas podnieca, to seks i kasa. O seksie, na tyle, na ile pozwalał na to rodzinny charakter The Sims, mowa była w poprzednim dodatku do serii, Nocnym Życiu. Naturalną kolejną rzeczą nadszedł czas na szmal.

Pieniądze robić można we Własnym Biznesie na kilka sposobów. Tradycyjna simsowa praca polegająca na tym, że o określonej godzinie wsiadasz do auta, które podjeżdża pod twój dom, a po kilku godzinach nieobecności wracasz z niej bogatszy o garść pełną simoleonów, wciąż wygląda tak samo. Ci, którzy mieli nadzieję zobaczyć swojego początkującego sima-policjanta, jak ugania się za złodziejami po ulicach Miłowa, mogą się poczuć zawiedzeni. Na szczęście – lub nieszczęście – patentów na interes jest jeszcze kilka innych.

Sprawy w swoje ręce

Własny Biznes wprowadza do The Sims 2 skomplikowany system ekonomiczny, którego poszczególne części składowe odpowiadają za to, jak dobrze twoje simy zarządzają firmą, jakiej jakości dobra produkują, jak łatwo przychodzi im sprzedawanie towarów,

jak bardzo klienci są zainteresowani kupnem tych towarów i jak bardzo są lojalni w stosunku do firmy, z której usług czy towarów korzystają. W związku z tym znacznie rozbudował się interfejs – pojawiły się w nim elementy informujące o nowych, produkcyjno-handlowych umiejętnościach simów (talentach i perkach), chęci klientów do dokonania zakupu, umiejętnościach zatrudnianych pracowników.

System ten działa niezależnie od tego, czy gracz zdecyduje się na powołanie do życia niewielkiej działalności gospodarczej prowadzonej z własnego domu, czy też wybierze profesjonalny sklep lub zakład usługowy (np. fryzjera) w dzielnicy handlowej (dzięki dodatkowi powiększa ona obszar aktywnego sąsiedztwa, podobnie jak dzielnica rozrywkowa z Nocnego Życia). I tu, i tam schemat działania jest podobny, po kliknięciu odpowiedniego przedmiotu należy rozpocząć produkcję wybranego towaru lub zamówić jego dostawę, następnie klikając klientów zachęcać ich, by skorzystali z twojej oferty. W interesie domowym czynności te wykonuje przede wszystkim sim-założyciel firmy i członkowie jego rodziny, w firmie działającej z większym rozmachem – również jej założyciel oraz jego pracownicy.

AAAAAACzas wolny kupię

Problem polega na tym, że wszystko to jest zbyt skomplikowane, bardzo pracochłonne (to drugie w świecie The Sims jest zaś zbrodnią największą), wymaga klikania, klikania i jeszcze raz klikania. Klientów – by sprzedać im towary i upewnić się, że nie wyjdą np. ze sklepu, zanim nie zostawią w nim kilku simoleonów. Pracowników – by odpowiednio ich zmotywować, zachęcić do lepszej pracy,

a nawet nauczyć kilku nowych technik sprzedaży. Obiektów służących do generowania usług i towarów (np. fotela fryzjerskiego, stołu do konstruowania robotów), by oferować je klientom. Okienek interfejsu informujących o tym, czy wychodzisz na plus, czy na minus. Ufff! Satisfakcji zaś z tego nie ma, bo zdobywaniu pieniędzy poświęcasz tyle czasu, że i tak nie miałbyś kiedy korzystać z luksusów kupionych za zarobione simoleony.

Własny Biznes zamiast bawić, trudzi.

Na szczęście wśród 125 nowych przedmiotów, o które wzbogacił się świat gry, jest również robot Servo. Można zbudować go na kształt i podobieństwo sima, który go stworzył. W świecie Własnego Biznesu Servo stanie się twoim najlepszym kompanem – wszystko posprząta i pozmywa, a przy tym nie musi jeść i chodzić do toalety. W ten sposób Maxis i Electronic Arts, pewnie trochę nieświadomie, komentują dzisiejszą i nadchodzącą rzeczywistość. Rzeczywistość, w której w pogoni za pieniędzem nie ma czasu na nic, a pozbawiony duszy robot jest najbardziej pożądanym towarzyszem. **[CDA]**



Tyle gier, a każda z Electronic Arts. Tak niedługo będzie...

OCENA

7

GRYwalność: 7
VIDEO: 8
AUDIO: 7

PODSUMOWANIE

- Wzbogaca The Sims o rozbudowany model ekonomiczny
- pozwała na zrobienie własnego biznesu
- prowadzenie interesu wymaga ogromnego nakładu pracy – a nie jest wcale zachodem tego warte
- nie odpowiada na pytanie: „co robią simy, kiedy idą do pracy?”

10 LAT WSPÓŁPRACY CD-ACTION i CD PROJEKT!

Ultra komputer dla gracza!

Procesor AMD Athlon 64 3200 • 19" monitor LCD
Samsung SyncMaster • karta graficzna GeForce
7800 GTX 256 MB • 1 GB RAM • dysk twardy
Seagate 200GB Barracuda 7200.9 • płyta główna
Asus A8N-SLI Deluxe nForce4 SLI • obudowa
Thermaltake Armor Black • nagrywarka Lite-ON
AllWrite DVD+/-RW • klawiatura Logitech G15
• myszka Logitech G5 Laser • głośniki Creative
GigaWorks T20 • Windows XP Home PL



Xbox 360 Premium + Project Gotham Racing 3



Odtwarzacz MP3 iPod NANO 2 GB



5
sztuk

Heroes™ of Might and Magic® V Edycja kolekcjonerska

10
sztuk

KONKURS JUBILEUSZOWY

Do wygrania
rewelacyjne nagrody!

Wystarczy odpowiedzieć
na pytanie konkursowe:

Ile nacji występuje w grze
Heroes™ of Might
and Magic® V?

- A. cztery
- B. pięć
- C. sześć

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.CD.X, gdzie X to prawidłowa
odpowiedź na pytanie konkursowe
(A, B lub C) i wyślij SMS-em
pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a
to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy
do 19 kwietnia 2006 r.
Fundatorem nagród jest

CDPROJEKT

gram.pl
Z CDPROJEKT



[illegible]

OCENA GRY: 5

PRODUCENT: BULLFROG
 DYSTRYBUTOR: CENEGA
 PREMIERA: 1997
 ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 94% (!)

WIN 95/98
 PROCESOR: 166 MHz
 RAM: 32 MB
 GRAFIKA RAM: 4 MB

SEKRET MNICHA | JESTEM ZŁYM, PO RAZ PIERWSZY!

DUNGEON KEEPER

Pamiętne lato 1997 (a dla mnie Boże Narodzenie tamtego roku). Spragnieni gracze otrzymali tworzoną przez niemal trzy lata produkcję wizjonera rozrywki wirtualnej – Petera Molyneux. Wyczerpani kolejnym ratowaniem świata, mieli okazję zakosztowania zabawy z tej drugiej, złej strony.

Dungeon Keeper jest grą strategiczną. Z założenia. Bo jest też trochę FPS-em. I RPG-iem. I tycoonem. No i jest przede wszystkim grą **ZŁĄ** (nie mylić ze „złą grą!”). Gracz jest niewidzialny, a całym swym imperium zarządza za pomocą demonicznej dłoni. Dłonią wydaje rozkazy, dłonią przenosi stwory, dłonią zaznacza teren pod budowę i dłonią rzuca czary. Zadaniem gracza jest stworzyć i utrzymać dobrze prosperujące imperium zła. W każdej z 30 krain, jakie odwiedzimy, czekać nas będzie zadanie wyeksmitowania bohatera-rezydentą wraz z jego (lub jej, na przykład „dobrej i sprawiedliwej Kasi”) świtą i/lub walka z konkurencyjnym strażnikiem.

Grę zaczynamy w Sercu Lochów, które jest źródłem naszej siły – jego zniszczenie kończy grę. Do dyspozycji mamy kilka chochlików, które wykonują brudną robotę (wydobycie złota, powiększanie i obmurawanie loch) i do walki się raczej nie nadają. Gdy będziemy dysponować odpowiednią ilością złota (jedyne surowiec w grze), zaczynamy budować pomieszczenia – skarbiec, leża dla stworów, kurnik (źródło pożywienia), salę treningową, bibliotekę, warsztat, cmentarz i tym podobne. Potem należy pozyskać armię – w tym celu trzeba się dokopać do specjalnego portalu, a im atrakcyjniejszy loch, tym potężniejsze stwory zeń wyjdą. A jakie? Od owadzych malców typu pająki czy muchy, przez trolle i demony żółciowe, po wampiry, smoki i oczywiście Rogatego Kosiarsza.



Dobry strażnik musi pamiętać, że każdy stwór wymaga odpowiedniego traktowania. Trolle lubią siedzieć w warsztacie i majstrować pułapki, czarodzieje w bibliotece odkrywają nowe czary, a taki Kosiarsz wymaga osobnego pomieszczenia ze wszystkimi niezbędnymi typami „pokoi” w pobliżu, gdyż bestia z niego agresywna i z nudów może zacząć zabijać kolegów po fachu. Każdemu stworowi należy się żołąd, po który idzie do skarbcza w dniu wypłaty, więc trzeba pamiętać o stałym dopływie gotówki, bo podziemne imperium zła to kosztowne przedsięwzięcie (płaci się tu praktycznie za wszystko: budowanie, umacnianie, ulepszanie, stawianie pułapek...).

A gdzie w tym wszystkim FPS? Otóż, jeden z czarów – opętanie, daje nam możliwość własnoręcznego pokierowania wybranym stworzem. Świat widzimy wtedy jego oczami (owady widzą po owadziemu, smoki patrzą na wszystkich z góry itd.) i używamy jego umiejętności jak w każdym typowym shooterze. A mikroskopijska nuta RPG przejawia się w rosnącym (do poziomu 10) doświadczeniu stworów.

Wydaje się tego strasznie dużo, ale całość jest podana w niezwykle przystępnej formie i z intuicyjnym interfejsem – zapanowanie nad wszystkim po chwili nie sprawia najmniejszych problemów. Od strony dźwiękowej nawet dzisiaj Dungeon Keeper prezentuje się nieźle. Odgłosy dobrze wyposażonego i gęsto zamieszkanego lochu brzmią tak, jakby mogłyby to mieć miejsce w rzeczywistości, a tło muzyczne to kilka mrocznych i adekwatnych utworów zapisanych na płycie w formacie audio. Warto też zaznaczyć, że była to jedna z pierwszych całkowicie (a więc razem z głosami) spolonizowanych gier dostępnych na rynku.

Odnośnie strony wizualnej... Powiem tak: gra będzie chodzić rewelacyjnie na KAŻDYM

komputerze, ale dziś wygląda wręcz odstraszająco. Na początku 1998 roku pojawił się patch dodający obsługę Direct3D, ale nawet z nim gra wygląda tylko niewiele lepiej. Co jednak tak naprawdę w ogóle nie przeszkadza, bo Peter Molyneux w swym pożegnalnym z Bullfrogiem dziele zawarł tak niebywałą dawkę grywalności, że nawet osoba nie lubiąca strategii (taką byłem w 1997 r.) zostanie wciągnięta po same uszy. Wielka szkoda, że nikt nie myśli o kolejnej reedycji... [CDA]



PRODUCENT: CDV SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: ONIGAMES
CENA: 19,99 ZŁ
WWW.LULA.DE

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

UWAGA! Gra dla ludzi powyżej 18. roku życia. Zawiera sceny, które można zakwalifikować jako soft porno.

COLIDOR | WARTO BYŁO CZEKAĆ?

Redakcyjnym specjalistą od gier przygodowych jest co prawda EGM, ale dziś myślę, że dobrze się stało, iż akurat ta nie dostała się w jego doświadczone ręce. Strach pomyśleć, jak bardzo mógłby się załamać, gdyby zobaczył, ku czemu zmierza jego ulubiony gatunek.

Lula 3D



Lula 3D, luźna kontynuacja Wec: Sexy Empire z 1998 roku, o której powstaniu pierwsze pogłoski pojawiły się już w 2001 roku, teoretycznie powinna być zakwalifikowana jako „erotyczna gra przygodowa”. Teoretycznie, gdyż, Panowie i Panie, takim mianem to mogliśmy określić gry z nieudacznikiem Larrym, w których faktycznie goliżna była podana przyjemnie i ze smakiem (Polemizowałbym... – Q). Tutaj zaś mamy nie dość, że dosadnie, to jeszcze mało atrakcyjnie. Ale po kolei...

Historia rodem z Hollywood

Nie wiem, kto wymyślił takie haselko, ale jeśli już, podciągnąłbym scenariusz pod filmy klasy D albo i jeszcze niżej. Lula, która jest – jak wiadomo – producentką filmów mało fabularnych i dość monotematycznych, pewnego dnia orientuje się, że na planie nie pojawiają się jej „gwiazdeczki”, trojaczki. Trzy dziewczynki zniknęły, a ich pokój wygląda jak po wieloosobowej szalonej orgii. Oczywiście dzielna blondyna podejmuje własne śledztwo i rusza tropem porwanych przez pół

Ameryki, by w końcu doprowadzić wszystko do radosnego końca.

Fabula poprowadzi nas przez dziewięć lokacji (niby sporych, ale dziwnie wyludnionych): Rezydencję Luli, San Francisco, Klub „Wild Chicken”, Autostradę, Las Vegas, Mount Rushmore, Colorado, Farmę Piękności i wizję narkotyczne jako zwiercenie przygody. Będziemy robić to, co w każdej grze tego typu robić należy, czyli zbierać rozmaite przedmioty, czytać kolejne linijki rozmów i zastanawiać się, gdzie i czego użyć, żeby popchnąć akcję do przodu.

Przynależność gatunkowa i jej mankamenty

W grach przygodowych (czy fabularnych, jak upiera się General) podstawową rzeczą jest kolekcjonowanie przedmiotów, które wykorzystujemy w określonych momentach rozgrywki. Oczywiście nieodgadnioną tajemnicą wszechświata pozostaje to, gdzie bohaterowie chowają te wszystkie rzeczy, które podnoszą tu i ówdzie przez całą swoją podróż. W przy-

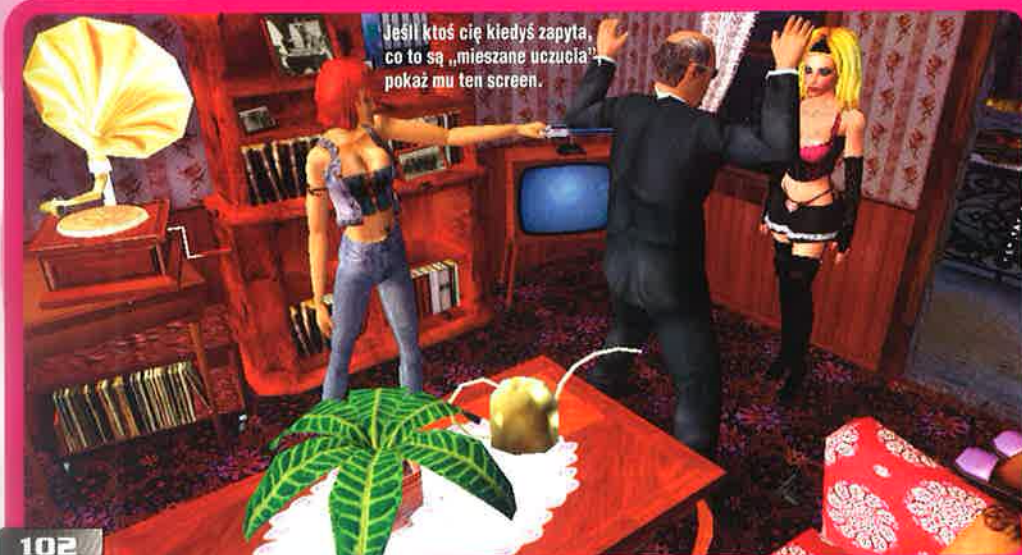
padku Luli rozwiązanie jest niesamowicie komiczne. Otóż, panna nasza wszystko, co tylko zbierze, zgrabnym ruchem wkłada sobie za biustonosz (tak oto tajemnica jej wymiarów zostaje wyjaśniona). Pusty śmiech bierze, gdy widzimy, jak w bezdennych otchłaniach przestrzeni międzypiersiowej nikną zdjęcia, gazety, płyty DVD, gadżety, lalki, a nawet pomidory i kajdanki. Uzbierać możemy całe mnóstwo przedmiotów, ale uwaga: tylko część z nich ma swoje zastosowanie w grze. Reszta to niepotrzebny śmieć, który wprowadzony został chyba jedynie po to, by pokazać mocno naciągane, pseudośmieszne opisy.

Tekstu do poczytania również jest sporo, głównie tego w rozmowach. Podczas grania nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że **lwia część kwestii jest tworzona na siłę, jakby chcieli sztucznie wydłużyć konwersacje**. Czasami postacie mówią z sensem, udzielają istotnych informacji, a czasami jest to po prostu nużące paplanie, nikomu do niczego niepotrzebne. Gdybyż to jeszcze zawierało jakiś dowcip, inwencję – cokolwiek, co zatrzymałoby gracza na chwilę, kało się zastanowić, uśmiechnąć, załapać aluzję – gdzie tam! Nic z tych rzeczy.

Dla osób znudzonych monotonią biegania, zbierania, rozmawiania i używania wprowadzono przerwyniki: „shooting games”. Oznacza to, że w pewnych miejscach gra zmienia widok z trzecioosobowego na typowy celowniczek, a my musimy – w zależności od sytuacji – rzucić nożem, strzelać z pistoletu, trafić pomidorem w okno lub (UWAGA!) psem z katapulty (nie dziwcie się, to najszybsza prawda). Może i byłoby to ciekawym urozmaicheniem, gdyby nie to, że wykonanie jest poniżej jakiegokolwiek poziomu akceptowalnej rozrywki. **A ostatni poziom gry to właśnie pigę takich „shooting games” po kolei!** Szczyt bezsensu, bo jeśli ich nie zaliczycie – nie obejrzycie zakończenia (choć szczerze mówiąc – nie ma czego żałować).

Okiem i uchem chwythane

Grafika – nie wiem, na jakim świecie żyją panowie z CDV, ale mam nieodparte wrażenie





■ To spłacasz pan ten kredyt, czy mamy zacząć perswazję II stopnia?

nie, że to, co zaprojektowali w roku 2001, pozostało niezmiennione do chwili obecnej. Już od pierwszego spojrzenia wywołuje ona odruch wymiotny. Kanciaste postacie, przenikające się obiekty (śmiesz mnie brał, gdy w ucho Luli wtpiał się telefon komórkowy), mała szczegółowość zbyt mocno rozmytych tekstur. Przesadzono za to z odbiciami (strasznie jasne na wodzie i niby metalowych powierzchniach) oraz cieniami (gdy Lula się obraca, oblepiają ją na krągłościach niczym smoła).

Wszelkie przerwiny filmowe stworzone są na silniku gry i niestety trzeba przyznać, że swoim arcyzmem nie porażają. Dzięki niebiosom, że bezproblemowo można je pominąć klawiszem Escape. Dźwięk również nie jest najwyższych lotów. Mizerna muzyczka (najbardziej wkurzająca jest ta podczas ładowania się poszczególnych lokacji), odgłosy mało zróżnicowane, bardzo często powtarzające się, na szczęście sami lektorzy brzmią całkiem znośnie. Niestety nierzadko zdarza się, że przy konwersacjach głos zanika i po prostu czytamy sobie kwestie bohaterów, a postacie kłapią dziobem niczym karpik wyjęty z wody, nie wydając z siebie żadnych dźwięków. Z kolei na ostatnim etapie gry (narkotyczny sen Luli) panowie programiści zapomnieli dołożyć angielskie speechy i przez pięć strzelankowych poziomów jesteśmy atakowani czystym niemieckim „szprechaniem”. To się nazywa profesjonalna robota, drodzy państwo...

Momenty były?

Przejdźmy do kwestii, dla których gra została oznaczona plakietką „18+”. Gra „tylko dla dorosłych”... ph! Bądźmy szczerzy – dorośli gdy zobaczą tę grę, po prostu parskną śmiechem i wyrzucą ją z dysku w czasie krótszym, niż trwała jej instalacja. No dobra – momenty, i to całkiem ostre są, tego się nie da ukryć. Pokazane dosyć bezpośrednio, ale zarazem kompletnie bez gustu, smaku i polotu. Pomijając samą Lulę, wszystkie kobiety w grze to „paszety nie z tej ziemi”. Skutkiem tego kiedy patrzymy na scenkę rodzajową, raczej się krzywimy, niż interesujemy tym, co wyprawia się na ekranie. A zapętlone, sztucznie brzmiące jęki pseudorozkoszy powodują totalny ból zębów i nic więcej.

Fakt, że na kilku etapach możemy znaleźć – jeśli dobrze poszukamy – figlujące pary (czasami nawet w bardzo nieoczekiwanych miejscach), nie oznacza jeszcze, że gra staje się interesująca. No, może dla tych, którym na sam dźwięk słowa „seks” wybitnie podnosi się... ciśnienie.

Lula a sprawa polska

Gra została wydana u nas na trzech płytach CD w cenie 19,99 zł, w polskiej kinowej wersji językowej. Instrukcji papierowej nie uświadczymy, jest za to na płycie w wersji elektronicznej, choć nie uszczegóławia się w niej błędów. Dla przykładu „podwójne kliknięcie prawym przyciskiem myszy” za Chiny ludowe nie spowoduje wyjścia z ekwipunku, ale nie czepiajmy się, bo i zbyt wiele tekstu tam nie ma. O wiele więcej baboli za to jest w samych napisach dialogowych gry. Tutaj dopiero daje się odczuć niedbalstwo tłumaczy i korekty. Numery telefonów dwa razy były zapisane

Nędzne, kiepskawe, nieciekawe, NUUUUDNE, przereklamowane i zdecydowanie za drogie (choć to tylko dwie dyszki).

zupełnie inaczej, niż podawały to postacie w grze, pojawiło się kilka literówek typu: „kuebk, szntażować, spórz ba biustonosz” czy też określenie „klatka dla kota”, w momencie gdy widzimy przed sobą najwykleszą w świecie kuwetę wypełnioną piaskiem. O radosny rechot z kolei przypisał mi tekst, jaki ujrzałem, gdy Lula znalazła się w ubikacji. Otóż, panowie tłumacze konieczność załatwienia potrzeby fizjologicznej nazwali kuriozalnie: „Idź psi-psi” – brawa na stojąco!

Najlepszy przekręt jednak dopiero przed nami. Otóż, wyobraźcie sobie, że nie uświadczycie czegoś takiego jak polskie podpisy w czasie przydługich cut-scenach. Dla ludzi odpowiedzialnych za polonizację zapewne było to za trudne. Wiecie, co wymyślił? A dali na trzeciej płycie plik pdf, w którym rozpisanie są wszystkie dialogi z przerwinków. Jeśli ktoś zatem nie radzi sobie z językiem angielskim, może ów plik wydrukować i doczytać na bieżąco, co też postacie mówią. Wspaniałe rozwiązanie, nieprawdaż? A jakie oryginalne!



Zupełnie nie wiem, jak to działa, ale jeśli będziesz wpatrywać się w obrazek 10 minut, dojrzysz na nim rakieta

Uwagi końcowe

Na koniec muszę jeszcze pomarudzić odnośnie paru aspektów, które nie kwalifikują się do żadnego z poprzednich akapitów. Nie rozumiem na przykład, na co w tej grze poszło aż 2,5 GB danych? Na kiepskie tekstury? Zapętlone dźwięki? Ograniczone lokacje? Ubogą linię melodyczną? I co w tej mizernej grafice (już GTA: VC miało lepszą) jest takiego, że każda lokacja wgrzywa się po kilka długich minut?

Niestety pojawiło się również kilka przekłamań marketingowych, które dotyczą między innymi screenów z gry dostępnych w Sieci, jak i widniejących na opakowaniu. Na przykład

ten, na którym Lula walczy z ochroniarzem. Zaliczyłem całą grę i nigdzie nic takiego nie było. Tak samo jak kilka innych obrazków z lokacji, które być może dostępne były we wczesnej fazie produkcyjnej gry, a potem je ucięto. Mount Rushmore, żeby daleko nie szukać... Z tego, co możemy ujrzeć w Necie, wynika, że w lokacji tej jest ładna pogoda i można spokojnie zawędrować do stóp góry z rzeźbami prezydentów, tymczasem w grze zejście jest zablokowane szlabanem, a przez cały pobyt w tej lokacji pada ulewny deszcz i wszystko skrywa mgła.

Podsumowując całość: nędzne, kiepskawe, nieciekawe, NUUUUDNE, przereklamowane i zdecydowanie za drogie (choć to tylko dwie dyszki). Jeśli kogoś chcecie zniesmaczyć lub zniechęcić do „tych rzeczy” i „tych spraw” – sprezentujcie mu właśnie Lulę 3D. [CDA]

OCENA 2+

GRYWALNOŚĆ
VIDEO 3
AUDIO 2

PODSUMOWANIE

- 1 Lula w 3D
- 1 „scenki” (tylko dla niektórych)
- 1 mamy trzy nowe podstawki pod piwo

- grafika
- muzyka
- shooting games
- fabuła
- niesmacznie i nachalnie prezentowana erotyka

Ofiary rewolucji

Bartłomiej „Klus” Kluska | Dinozatory świata gier



Nawet dinozaury, choć ogromne i potężne niepodzielnie władaty Ziemią, nie przetrwały starcia z bezlitosną machiną ewolucji. Wiele lat później podobny los spotkał różne gatunki gier komputerowych.

A ponieważ (w odróżnieniu od dinozaurów) nie doczekały się one naukowych opracowań, postanowiłem wypełnić tę lukę. Niestety spotkać żywe, zdrowe egzemplarze to tak, jakby trafić na Nessie czy Wielką Stopę, dlatego konieczne okazały się archeologiczne

wykopaliska, penetracja najgłębszych zakamarków piwnic i strychów, na których pod wieloletnią warstwą kurzu i pajęczyn kryją się zapomniane atarynki, pozółtkie ze starości numery „Bajtki” oraz rozmagnesowane dyskietki... Oto wyniki moich badań.

GATUNEK: OLIMPIADY

POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: Decathlon, Track & Field, Summer Games
POLSCY PRZEDSTAWICIELE: brak
PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: początek lat dziewięćdziesiątych

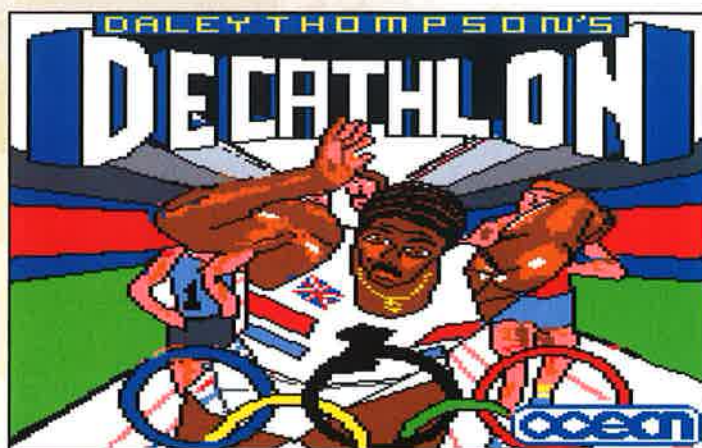
Tzw. olimpiady to gry sportowe, próbujące symulować igrzyska olimpijskie (łącznie z medalami, rekordami i całą olimpijską otoczką). Oczywiście symulacja ta nigdy nie była kompletna i obejmowała zaledwie kilka prostych, głównie lekkoatletycznych dyscyplin.

Naturalnie komputerowe udawanie np. biegu na 100 metrów nie mogło być skomplikowane i polegało na machaniu joystickiem w lewo i prawo – im szybciej gracz machał, tym szybciej biegł reprezentujący go na ekranie zawodnik. Ot, i wszystko. W skoku w dal do machania joyem (rozbieg) dochodziła jeszcze konieczność skorzystania z przycisku fire tuż przed belką, a czas przytrzymania guzika odpowiadał za kąt wybiecia. Rzecz jasna, były też konkurencje trudniejsze, bo

w takim np. skoku wzwyż fire należało wcisnąć aż dwa razy (przy odbiciu i przy przerzucaniu ciała nad poprzeczką), niemniej w odróżnieniu od omawianych dalej tekstówek – z „olimpiadami” mógł poradzić sobie właściwie każdy. W tym zresztą tkwiło źródło ich ówczesnej popularności.

Wystarczała tu silna ręka do machania joystickiem, refleks i przychodzące z czasem wyczucie potrzebne przy wciskaniu fire'a – i nawet okularnik z brzuszkiem mógł przebiec 110 metrów przez płotki poniżej 12 sekund. Było to naprawdę przyjemne uczucie.

Jeszcze przyjemniej grało się w trybie multiplayer (każdy z dostępnych na rynku tytułów dawał taką możliwość) – wtedy do walki o medale dochodziła bezpośred-



nią rywalizacją z siedzącymi przy tym samym komputerze przyjaciółmi, a całe zawody, mające wyłonić zwycięzcę ogólnej klasyfikacji medalowej, potrafiły wykończyć kilka joysticków. No właśnie. Tu dochodzimy do głównej wady „olimpiad”: faktu, że walki między ludźmi często-kroć nie wytrzymał sprzęt. Masa-krowane przez wiele godzin biegów i skoków kontrolery padały na posterun-

ku, a zwolennicy teorii spiskowych podejrzewali nawet, że producenci tych akcesoriów zawarli specjalne porozumienie z twórcami gier olimpijskich, którego celem było zwiększenie sprzedaży nowych joysticków!

Prawdę mówiąc, nawet rozsądni gracze mogliby pomyśleć o spisku po zobaczeniu takiego np. Decathlona, w którym bieg

Dochodzimy do głównej wady „olimpiad”: po prostu nie wytrzymał przy nich sprzęt.



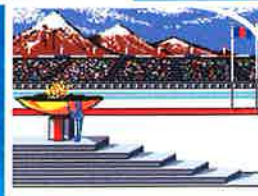
>>> Klasyka połamanego joysticka – firmowany przez Activision Decathlon z 1983 roku, wydany ku radości producentów joyów.



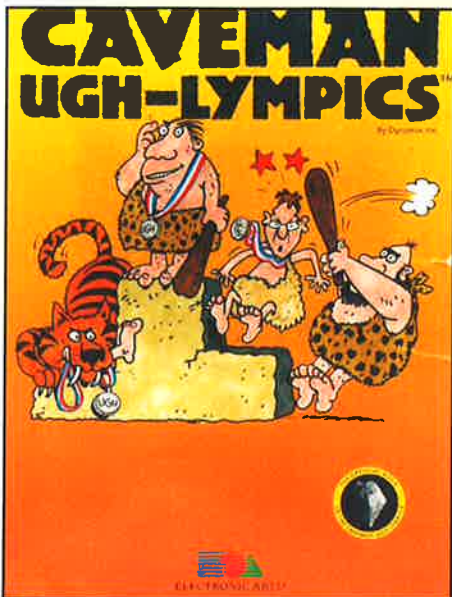
>>> Track & Field firmy Konami uważany jest za wzór wielu późniejszych gier z tego gatunku.



>>> W połowie lat 80 w olimpiadach rządziło studio Epyx. To oni wydali mistrzowskie gry Summer Games i...



>>> Winter Games, najlepsze wśród olimpiad ery 8-bitowców.



olimpijskich (ceremonia otwarcia, hymny narodowe przed rozpoczęciem zawodów). Konkurencje lekkoatletyczne urozmaicono m.in. gimnastyką (ściśle: skokiem przez konia), strzelaniem do rzutków i skokami do wody, które wymagały trochę więcej finezji i dokładności, a nie tylko szybkiego machania joystickiem. Jednak już wtedy, na samym – zdawałoby się – początku drogi „olimpiady” właściwie dotarli do kresu możliwości rozwojowych.

Wprawdzie ten sam Epyx wkrótce wydał *Winter Games*

(m.in. skoki narciarskie, biathlon, jazda szybka i figurowa na łyżwach), niemniej było to w zasadzie wszystko, co dało się w tej kwestii wymyślić.

(Kombinowano wprawdzie np. z przenoszeniem takich gier w dziwne realia – np. *Ugh-lympics*, olimpiada jaskiniowców z dyscyplinami typu rzut kobietą, walka na maczugi, ucieczka przed tygrysem szablożebym – ale bez specjalnego powodzenia.)

Z biegiem lat udoskonalano oprawę zawodów i eksperymentowano z nowymi dyscyplinami (np. w *Summer Games II* wprowadzono jeździectwo i szermierkę), ale sam trzon (i główne źródło popularności „olimpiad”) pozostawał niezmieniony. Bo jak inaczej przenieść na komputer bieganie i skakanie?

Próbowano to zrobić np. w grze *Bruce Jenner's Decathlon* (Interactive Magic 1995) wprowadzając elementy strategii (trening przed zawodami, odpowiednie rozłożenie sił między konkurencje) i rozwoju postaci (nacisk na doskonalenie różnych umiejętności).

na 1500 metrów to kilka minut wściekłego targania biednym joyem na lewo i prawo.

Sam *Decathlon* jednak (Activision 1983), zawierający wszystkie konkurencje dziesięcioboju, przetaił szlaki dla następnych produkcji tego typu. Najpopularniejszą z nich była chyba *Track & Field* (Konami 1983), w Europie znana także pod tytułem *Hyper Olympic*, w której liczbę konkurencji zmniejszono do niezbędnego minimum (100 metrów, 110 przez płotki, skok w dal, skok wzwyż, rzut młotem, rzut oszczepem), a rozgrywkę uproszczono najbardziej, jak tylko się dało.

Track & Field zyskała wielu zwolenników także wśród posiadaczy konsol Nintento (ci zamiast joysticków katowali pady) i stanowiła punkt wyjścia dla wszystkich późniejszych twórców pragnących się zmierzyć z tą tematyką. Samo Konami przez wiele lat wydawało kolejne wersje tej gry.

W 1984 firma Epyx wypuściła na rynek *Summer Games*, po raz pierwszy bezpośrednio odwołując się do igrzysk

Ale nie było to już jednak to, o co wcześniej chodziło twórcom i miłośnikom „olimpiad”. Ten bardziej menedżer niż gra zręcznościowa nie spodobał się graczom, bo i nie ma żadnej frajdy w biernym patrzeniu, jak zawodnik biegnie 1500 metrów, i rzadkim klikaniu myszką. Porażka tego tytułu bez wątpienia przypięczętowałaby definitywną śmierć gatunku, gdyby nie wielkie pieniądze stojące za igrzyskami olimpijskimi. To właśnie dzięki tym funduszom co dwa lata pojawiają się kolejne produkcje (ostatnio oczywiście *Athens 2004* czy *Torino 2006*), są to jednak wygrzebane z grobów trupy, które bezskutecznie próbuje się ożywić okładami z dolarów.

Gracze, jeśli nawet zechcą zerknąć na te gry, zapominają o nich zaraz po zakończeniu prawdziwych igrzysk i nie ma w tym żadnych emocji, żadnej magii, która towarzyszyła oryginalnemu *Track & Field*.

Komputerowe „olimpiady” wymarły, ponieważ nie potrafiły się rozwijać, a brak rozwoju (zwłaszcza w branży gier) oznacza rychłą śmierć. Jeśli się bazuje na machaniu joystickiem w lewo i prawo, na pewno nie można tu przeżyć dwudziestu lat, dlatego „olimpiady” już praktycznie nie istnieją. Gracze zazwyczaj wspominają je miło, spoczywające na wysypiskach zakatowane joysticki zapewne znacznie gorzej.

INNE WYMARŁE DINOZAURY

GATUNEK: shoot'em up

POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: *R-Type*, *Gradius*, 1943

PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: początek lat dwudziętych



>>> Na automatach grało się właściwie tylko w takie strzelanki – scrollowane od dołu do góry albo scrollowane z lewa w prawo – większość klasycznych tytułów stojących w budach nadmorskich kurortów należała właśnie do tego gatunku. W pewnym momencie jednak o strzelankach wszyscy zapomnieli – i właściwie trudno nawet powiedzieć, dlaczego tak się stało. Jedynie na konsole wydawane są gry próbujące ożywić gatunek – zwykle kontynuacje kultowych serii (*R-Type Final*, *Gradius V*), choć nie tylko (*Ikaruga*).

GATUNEK: gry wideo

POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: *Phantasmagoria*, *The Beast Within*:

A Gabriel Knight Mystery, *Black Dahlia*

PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: druga połowa lat dwudziętych

Chodzi nie tyle o gatunek, co o technologię wykorzystywaną przez wielu producentów w momencie zachłystnięcia się możliwościami nośnika CD-ROM. Efektem były gry w całości bazujące na sekwencjach wideo nagranych z udziałem żywych autorów – z angielską mową, że to sekwencje full motion video (FMV). Do tego tekstu pasują jak najbardziej – umarły śmiercią naturalną, wraz z rozwojem nowoczesnych technik generowania komputerowej grafiki, pozwalającej uzyskać na ekranie znacznie ciekawsze efekty.



GATUNEK: logiczne

POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: *Lemmings*, *Tetris*, *Columns*, *Lode Runner*

PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: druga połowa lat dwudziętych



>>> Gry logiczne to ofiara ewolucji – ale nie technologicznej, a raczej... oczekiwań graczy. Żyjemy w czasach, w których sprawny, abstrakcyjnie myślący mózg jest przywilejem nielicznych, a spora część graczy, zamiast wysilać szare komórki, woli raczej posiekać, postrzelać, porąbać. Szkoda, tym bardziej że wśród łamigłówek mieliśmy tak klasyczne, znane tytuły jak *Lemmings*, *The Lost Vikings* czy nieśmiertelny *Tetris*. Jedyna nadzieja w popularności japońskiej łamigłówki *Sudoku*.



>>> *Bruce Jenner's Decathlon* z 1995 był próbą – niestety mało udaną – wzbogacenia gatunku o elementy strategiczne.



>>> Nie wszyscy producenci podchodzili do tematu olimpiad z powagą – jak choćby Dynamix przy *Caveman Ugh-lympics*.

GATUNEK: **CELOWNICZKI**

POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: Operation Wolf, MadDog Mc Cree, Virtua Cop
 POLSCY PRZEDSTAWICIELE: Operation Blood, Najemnik
 PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: połowa lat dziewięćdziesiątych

Celowniczk to odmiana strzelanek, które na komputery trafiły prosto z japońskich konsol i automatów. Gracz wcielał się w nich w niepokonanego (lub zależnie od umiejętności, pokonanego bardzo szybko :) mistrza broni palnej, który widząc pole walki z „perspektywy własnych oczu” likwidował hordy złoczyńców. Na automatach i konsolach korzystało się oczywiście z pistoletów świetlnych, jednak żaden komputer osobisty nie dysponował wówczas tego typu atrakcjami i na ekranie pojawił się celownik – sterowany joystickiem lub myszką. Charakterystyczną cechą gatunku, odróżniającą go od późniejszych FPS-ów, jest brak swobody ruchu, tzn. postać przemieszczała się sama po wcześniej wymyślonym przez autorów torze, natomiast gracz odpowiadał wyłącznie za celowanie i strzelanie do wrogów.

Pierwszym naprawdę głośnym tytułem z tej serii był **Operation Wolf** (Taito 1987), wydany bodaj na wszystkie platformy sprzętowe oprócz małego Atari (polscy

atarynkowi programiści po pewnym czasie zapelnili tę lukę znakomitą konwersją **Operation Blood**). Gra, jak na późne lata osiemdziesiąte, prezentowała się świetnie i zdobyła zasłużoną popularność (a w Polsce nawet tytuł gry roku według czytelników „Bajtki”).

O ile we wcześniejszych celowniczkach pole walki było na ogół statyczne (a wrogowie wyskakowali zza bezek czy z okien), o tyle w **Operation Wolf** autorzy zastosowali ciągły scroll ekranu, co symulowało bieg bohatera. Jeśli dodamy do tego sześć scenerii, pojawiających się w różnej odległości od „oczu” gracza przeciwników (niektórzy atakowali w czołgach i śmigłowcach!), zakładników, których wypadało nie zastrzelić, oraz możliwość korzystania z kurczącego się stale zapasu granatów – stanie się jasne, dlaczego przez wiele lat żaden producent nawet nie zbliżył się do standardu ustanowionego przez panów z Taito.

Krok naprzód zrobiono w roku 1994, gdy firma American Laser Games pokazała światu grę **MadDog McCre**.

Był to czas, kiedy debiutowały napędy CD-ROM, a ludzkość dopiero zaczęła odkrywać drzemiące w tej technologii możliwości. Świetnie demonstrował je m.in. **MadDog**, reklamowany jako „film wirtualny”. W rzeczywistości był to jednak zwyczajny celowniczek, tyle że cała gra została zareje-

strowana na planie filmowym: przeciwników grał (bardzo marni, nawlasem mówiąc) aktorzy, scenerie były zaś utrzymanymi w konwencji westernu dekoracjami.

Całość następnie zmontowano i wrzucono do komputera, by gracz mógł się wcielić w rolę kowboja i zrobić porządek na Dzikim Zachodzie. **MadDogowi** zdecydowanie brakowało grywalności (np. wrogowie zawsze wyskakowali w tym samym momencie i z tego samego miej-

wykorzystano generowaną przez komputery grafikę.

Lecz było już za późno, bowiem terytorium celowniczków zdążył zająć silniejszy drapieżnik – first person shooter: Miłośni-

Operation Wolf był tak udany, że przez wiele lat żaden inny tytuł nawet się do niego nie zbliżył.

sca), ale sama formuła bardzo się spodobała, dlatego American Laser Games wydało jeszcze kilka podobnych interaktywnych „filmów”, m.in. **Drug Wars** (kryminał w naszych czasach) i **Space Pirates** (science fiction). Niezależnie jednak od scenerii rozgrywka zawsze sprowadzała się do obserwowania rozwoju akcji i celowania myszką do pojawiających się tu i ówdzie czarnych charakterów. Jak łatwo odgadnąć, po pewnym czasie gracze poczuli przesyt.

Gatunek próbowała reanimować Sega, w 1997 roku przenosząc na pecety swój automatowy przebój **Virtua Cop**, w którym zamiast digitalizowanych filmów

cy strzelanek mieli do dyspozycji już nie tylko **Dooma**, ale również **Quake'a** i okazało się, że swoboda ruchu, możliwość samodzielnego penetrowania korytarzy, a nie tylko biernego obserwowania trasy wytyczonej przez programistów, jest tym czynnikiem, który przechylił szalę zwycięstwa na korzyść młodszego gatunku. Celowniczk nie miał dnia na dzień przestały budzić jakiekolwiek zainteresowanie... choć w sumie do dziś gdzieś tam sobie z jakimś powodzeniem egzystują (np. cykl **House of the Dead**).



>>> Najbardziej klasyczny z celowniczków, „ojciec chrzestny” całego gatunku – **Operation Wolf**. Tu w wersji na Amigę



>>> Dzięki płycie CD gry z najprostszymi mechanizmami rozgrywki mogły wzbogacić się o fotorealistyczną grafikę.



>>> **Virtua Cop** – rządził na automatach, rządził i na PC. Ideę VC świetnie rozwija seria **House of the Dead**





107

SLIP (SLIP@CDACTION.PL) | HDR | CO DALEJ?

BY VALVE HDR

Do niedawna czymś niemożliwym było, aby ostre światło w grze nas oślepiło, mimo iż w rzeczywistości jest to przecież coś jak najbardziej normalnego. Aktualnie sytuacja ta zaczyna ulegać zmianie, a to za sprawą zdobywającej coraz większą popularność technologii HDR (z ang. High-Dynamic Range).



CTION FPP

Oferowanymi przez nią możliwościami cieszyć się mogą np. właściciele gry Far Cry (po uprzednim zainstalowaniu patcha w stosownej wersji) czy też posiadacze konta Steam, chociażby za sprawą darmowego Half-Life 2: Lost Coast. Ten drugi przypadek jest o tyle ciekawy, że aby móc zobaczyć działanie HDR w FC, trzeba mieć kartę wyposażoną w pixel shader 3.0, tymczasem w przypadku HL2: LC wystarczy pixel shader 2.0. Z tego też właśnie powodu technologii HDR przyjrzymy się dziś na podstawie LC, który dostępny jest szerszej grupie graczy.

Przerysowane wybrzeże

Lost Coast to zaginiony fragment jednego z rozdziałów z HL2. Jego głównym celem nie jest jednak zapewnienie graczowi kolejnej dawki przyjemności wynikającej z zajmującej rozgrywki, a ucieśnienie jego oka i zaprezentowanie możliwości zaimplementowanej do silnika HL2 technologii HDR. LC to tak naprawdę jeden krótki i bardzo prosty poziom, którego cała konstrukcja została ukierunkowana w taki sposób, aby jak najdosadniej ukazać walory HDR (obecność wody, ogrodzenia z siatki, rozmieszczenie okien w katedrze...). Czasami nawet twórcy chyba trochę przegralopowali i momentami ma się wrażenie, że efekt obserwowany w danej scenie jest wręcz przerysowany, przez co może nieco psuje to wrażenie realności, ale mimo to bardzo cieszy oko.

Jak pewnie wiecie, monitory, jakie aktualnie znaleźć możemy w domach przeciętnych mieszkańców Ziemi, mają szereg ograniczeń.



▶ Holendrzy Drobiaź Razowicz.



Nie są one w stanie wyświetlić np. wszystkich kolorów, jakie może zarejestrować nasze oko. Jednak co gorsze, mają one też bardzo wąski zakres jasności (szczególnie monitory LCD). Z tego też powodu nie radzą sobie ani z wyświetlaniem rzeczy zupełnie czarnych, ani tych bardzo jasnych. Idealna czerń to brak światła, co jest kłopotliwe do przekazania na ekranie monitora, który idealnie czarny jest tylko wtedy, gdy jest wyłączony i stoi w zaciemnionym miejscu. Z kolei najjaśniejszą rzeczą, jaką monitor jest nam w stanie pokazać, jest kolor biały. W takim razie jak oddać jasność słońca czy chociażby żarówki? Niemożliwe?

Jasność widzę, jasność!

Teoretycznie rzeczywistość jest to niemożliwe, ale HDR jest właśnie technologią, która ma ową niemożność zanegować. Nie będziemy tu wnikać w szczegóły jej funkcjonowania, a skupimy się na tym, co oferuje ona graczowi. A troszkę tego jest... Przede wszystkim HDR symuluje efekt oślepienia – np. przez słońce. Trudno to opisać, ale efekt jest naprawdę godny pochwały. Co prawda, słońce nie razi nas w oczy tak, jak ma to miejsce w rzeczywi-

stości, ale ostre światło potrafi np. przenikać przez ogrodzenie z siatki czy też gałęzie drzew ulokowane pomiędzy obserwatorem a ostrym źródłem światła. Można powiedzieć, że HDR nie sprawia, iż słońce nas rzeczywiście razi, ale próbuje przedstawić na monitorze to, co byśmy widzieli, gdyby nas raziło.

Na tym jednak nie koniec. Subtelnym, ale ciekawym efektem, który obserwować możemy na ekranie, jest też symulacja procesu akomodacji oka. Dzięki temu gdy obserwujemy ciemne miejsce, obraz nieco się rozjaśnia. Natomiast gdy spojrzymy np. na jasne niebo lub rozświetloną przez słońce ścianę, początkowo obraz jest zdecydowanie prześwietlony, ale już po chwili w płynny sposób lekko się przyciemnia, czyli reaguje prawie jak nasze oko, które zmieniając średnicę źrenicy reguluje ilość światła wpadającą do oka.

No właśnie... Prawie, a jak wiemy prawie robi dużą różnicę. Osobiście byłbym ostrożny z przecenianiem możliwości obecnej postaci HDR w grach. Jest to raczej miły dla oka dodatek niż rewolucja. [CDIA]



FPP MegaZin 54

Po ostatnim eksperymencie z PDF-em w tym miesiącu wróciłem do tradycyjnej formy zinu. Sami oceńcie, która z nich bardziej wam odpowiada i nie zapomnijcie nas o tym poinformować. A co znaleźć można w najnowszym numerze? Wszystko to, do czego zdążyliśmy was już przyzwyczaić, czyli felietony, zapowiedzi, recenzje... Tym, którzy uważają, że stanowczo odcinamy się od konsolowych FPP-ków, polecam dział „w obozie wroga”, a fanom serii Unreal przypominam, iż już od kilku numerów w FPPMZ znaleźć możecie obszerny kącik poświęcony tej właśnie serii. A może ktoś z was ma chęć poprowadzić podobny dział na łamach FPPMZ? Jeśli tak, zapraszam do współpracy! Tymczasem życzę miłego czytania! :)

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Dobrze, choć za darmo i niedużo...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl



Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, nadsyłajcie propozycje pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

MONO

Osoby ze zmysłem plastycznym pocują się tu jak w niebie. Mono opowiada historię pewnego marlarza, który... Nie no, co ja piszę? Tutaj nie ma żadnej fabuły! Zamiast tego mamy szybką akcję, kolory i jeszcze więcej szybkiej akcji.



Naszym zadaniem jest przemalowanie planszy z bieli w czerni (i odwrotnie). Zapomnijmy o pędzlu i standardowym kubku z farbą. Za pomocą myszki kierujemy strzelającym quasi-pojazdem, który musi niszczyć latające tu i ówdzie kolorowe kule. Gra przypomina tutaj trochę Asteroids, bo trafienie w duży cel rozszczała go na mniejsze. Udany strzał dodatkowo powoduje powstanie smugi, która zabarwia tło na kolor rozbitej własnie kuli. Teraz wystarczy tylko wykorzystać wiedzę z plastyki i trochę pomieszać barwy, aby osiągnąć upragniony efekt.

Uatrakcyjnienie zabawy następuje w chwili, gdy nasze „tarcze strzelnicze” zaczynają odpowiadać ogniem. Ich ostrzał jest niezwykle celny i intensywny. Przed klęską ratują nas pojawiające się czasem bonusy, które potrafią całkowicie zmienić sytuację podczas gry.

Na parę minut dziennie Mono jest idealne. Psychodeliczna grafika, porządne wykonanie.
<http://cdaction.pl/?x=113>

BECHTOR

Autorem recenzji jest: Hawk

Gracz zasiada za sterami potężnego statku i ma za zadanie zniszczyć wszystko, co nadciąga z przeciwnika. Na końcu każdego poziomu zawsze czeka nas walka z bossem. Gdy zostanie wygrana, można się udać po zakup ulepszeń do statku. W sklepie znajdziemy ponad 10 różnych rodzajów uzbrojenia, a także tarcze ochronne i... Becherovkę – czeski, wysokoprocentowy trunek, który w Bechtor spełnia funkcję apteczki dla pilota. Product placement?



Oprawa audiowizualna jest niestety marna. Dźwięk kończy się na odgłosach wystrzeliwanych pocisków. I chociaż mogą się podobać bardzo zróżnicowane modele wrogich statków, w budynki oraz pojazdy naziemne nie włożono już tak wiele pracy. Na te wady jednak nie zwraca się uwagi w ferworze walki, rozgrywka jest bowiem na tyle dynamiczna, że je rekompensuje.

<http://cdaction.pl/?x=114>

DAN THE JANITOR MAN

W grze tej przejmiecie kontrolę nad wykwalifikowanym sprzątaczem. Musi on odkurzyć, wylać, wypaść, poprzecierać lustra i przepchać wszystkie kosmiczne toalety. Zadanie banalne, gdyby nie fakt, że jego miejsce pracy jest naspikowane pułapkami. Pierwotnie miały one chronić przed wtargnięciem intruzów, ale z punktu widzenia komputerów – Dan właśnie jest takim intruzem.

Graficznie gra jest prosta, ale czytelna i dopracowana. Całą produkcję przypomina czasy sprzed parunastu lat, w których platformówki wychodziły jak grzyby po deszczu.

Największą wadą Dana jest mała dynamika zabawy – wydaje się, że postać dość ospale reaguje na naciskane klawisze. Jednak gdy już się do tego przyzwyczaić... Czas na największe porządki w waszym życiu!

<http://cdaction.pl/?x=111>



MONSTERS

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest Robert „Robcioo” Koczumiński

Świat spustoszyły potwory i ktoś teraz musi je pokonać. Tym kimś jest człowiek o wdzięcznym imieniu Furio. Tak właśnie zaczyna się fabuła pewnego hack & slash.

Główny bohater nie miałby zbyt wielkich szans w starciach z o wiele groźniejszymi jaszczurkami, gdyby nie to, że potrafi ożywiać martwych przeciwników. Wystarczy na początku rozgrywki znaleźć tylko pewien artefakt, aby stać się panem nieumarłych.

Świat gry jest całkowicie trójwymiarowy i razem z przepięknie wykonanymi postaciami wygląda naprawdę profesjonalnie. W tle przygrywa przyjemna muzyka. Rażą jednak uproszczenia. Monotonność mapy bardzo szybko daje się we znaki – na przemian występują góry, drzewa i wszelkiego rodzaju zarośla, z których co chwila coś wyskakuje.



Monsters to wyjątkowo ciekawa gra, ale ma jedną wadę – nie została jeszcze ukończona. To znaczy działa, ale nie obejmuje jeszcze takiego obszaru jak powinna. Jak na razie zapewnia bowiem tylko kilkadziesiąt minut dobrej zabawy.

<http://cdaction.pl/?x=115>



KOMÓRKA MOBILEGRACZA

www.kmg.cdaction.pl

„Dzień dobry, cześć i czołem”! Witam w oczkowym (a co?!) wydaniu Komórki Mobilnego Gracza. Dziś na półkach kilka smakołyków i nade wszystko – recenzja gry stulecia! Nie możecie tego przegapić!

Gry były testowane na telefonach
NOKIA 3230, 6620, NGage

Jazda obowiązkowa: wchodźcie na stronę <http://kmg.cdaction.pl>, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl, każdy ma się szansę pojawić w tym dziale. Aby ściągnąć gry, kody wysyłajcie pod numer 7570, jeśli cena wynosi 6,10 zł (jak to ma miejsce w tym miesiącu). Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP. Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.



Autor: Okatarinetabellaplum

Asterix Rescue Obelix

Baliśmy się nieco o poziom tej gry, ale raczej niepotrzebnie. Jeśli pamiętasz Asterix and Obelix z 1994 roku, będziesz się czuł jak w domu. Asterix to prosta zręcznościówka, w której głównym zadaniem jest przeć w lewą stronę, skakać nad przepaściami, uruchamiać dzwignie i naparzać po pyskach Rzymian.

Niestety, gracz nie ma tu żadnego wyboru, kierować można tylko jednym bohaterem: Asterixem. W trakcie gry przemierzysz 12 etapów rozgrywających się w słonecznej Bretanii – głównie na świeżym powietrzu, w obozie rzymskim, niekiedy też zstąpisz do podziemi. Zabawa jest całkiem sympatyczna, choć starcza na jakieś pół godziny maksimum. Oczywiście dla lubiących statystyki pod koniec każdej planszy gra wyświetla, ile helmów i sestercji zdobył Asterix – jeśli ktoś lubi przechodzić gry na 100%, czeka go więcej zabawy. Ogólnie: pozytywne zaskoczenie.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 4+

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI
AA99.043320 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS C65, CX65;
MOTOROLA V300, V500, V600, V220, V180;
SAMSUNG E700; SONY-ERICSSON T610,
K500i, K700i

Autor: Night Mare



Mahjong

To już drugie wcielenie tej gry w KMG. Przypomnę: Mobile Mahjongg dostał w ocenę 3. W tym momencie mogę powiedzieć: zdecydowanie zaniżoną. Testowany przeze mnie teraz Ma-

hjong to gra bardzo ciekawie spiętrzona. Choć do dyspozycji masz bardzo wiele poziomów trudności, różnica między pierwszym a całą resztą jest gigantyczna. O ile najłatwiejszy można przejść w niewiele ponad minutę, to już średni wyjdzie ci raz na kilkanaście. Dlaczego? Gra nie oferuje możliwości cofnięcia ostatniego ruchu i nie informuje, że na planszy nie można już nic zrobić – tracisz więc czas na bezsensowne przyglądanie się klockom. Czarę goryczy przepełniła sytuacja, gdy pozostali mi 4 klocki, z czego pokrywały się tylko dwa! Szczególnie odradzam. Jeśli chcesz pograć, lepiej ściągnij znacznie lepszego Mobile Mahjongga (wyslij kod AA99.028201 pod numer 7365 – cena tej gry to 3,66 zł).

GATUNEK: LOGICZNA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 2+

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ
SMS O TREŚCI AA99.043315
POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SONY-
ERIKSSON T610, T630, K700i;
SIEMENS S55, M55, C60,
MC60, C65; MOTOROLA
V300, V400, V500, V600, E398;
SAMSUNG E700, X600

Autor: Night Mare



Black Shark

Klasyczna oldschoolowa scrollowana strzelanina. Kierujesz helikopterem, a twoim zadaniem jest udaremnić plany terrorystów, którzy weszli w posiadanie broni atomowej. **Lecisz więc przez**

cały czas w prawo, walczysz z wraźnymi helikopterami, likwidujesz cele naziemne i nade wszystko nie dopuszczasz do wyrzucenia pocisków nuklearnych. Za punkty zdobyte w każdej misji możesz dokupić dodatkowe uzbrojenie, ale nawet to standardowe – nielimitowane działko pokładowe i kilka bomb, sprawdza się całkiem nieźle. Do tego dochodzą jeszcze rakiety i charakterystyczne dla strzelanek podwójne karabiny itp. Podczas gry przejmować się musisz nie tylko pociskami wrogów i atomówkami, ale również malejącym poziomem paliwa. Na szczęście gdzieś tam na planszach znajdziesz porozmieszczane powerupy. Black Shark to gra sympatyczna i całkiem rozbudowana, w sam raz na kilka posiedzeń. Polecam.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 4

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS
O TREŚCI AA99.043329
POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS
CX65, M65, S65, SK65, CX70;
SONY-ERICSSON K500, K700;
Z1010, K750, S700; MOTOROLA
V300 V400 V500 V525 V600
V550 V551, V220, V180, C380;
SAMSUNG C100, D500, D720,
E700, E710

Autor: High Score 1494



Snake

Koniec z tymi burzującymi kolorami, dźwiękiem, nikomu niepotrzebnymi bajerami! Aby zagrać w coś naprawdę grywalnego, musisz zainteresować się historią telefonii komórkowej, a właści-

wie Nokią 3210 – jednym z pierwszych aparatów wyposażonych w gry (a może i pierwszym? Kto to wie?). Tam też od razu umieszczono najlepszą grę w historii świata – Snake'a! O co w nim chodzi? Ano – **suniesz po planszy i jesz kropki, z każdą kolejną powiększa się twoje cielsko i zdobyw punktowa. Żadnych dodatkowych gadżetów, żadnego przechodzenia przez ściany.** Jeśli uderzysz w bandę, giniesz. Jeśli będziesz chciał zjeść własny ogon – zginiesz. Uczciwie, męskie zasady. Grafika: dwukolorowa. Poziomów trudności: dziewięć (różnią się szybkością poruszania się węża i punktami). Trzeba czegoś więcej?!

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: OKOŁO 100 ZŁOTYCH
OCENA: 7

(w szczycie popularności skillu,
żeby nie było wątpliwości)

ABY ZDOBYĆ GRĘ, KUP DZIA-
ŁAJĄCĄ NOKIĘ 3210 GDZIEŚ NA
AUKCJI ALBO W SALONIE.
KOMÓRKI: **NOKIA 3210**

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210
7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.orange.pl).

B14CK ZONE

Slip (slip@cdaction.pl) | Najlepszy sposób na stracenie numeru Gadu-Gadu



Podobno dwie rzeczy są nieskończone: wszechświat i ludzka głupota...

Gdy na pytanie skierowane do znajomego „Co tam robisz?” otrzymałem odpowiedź „A rozmawiam z ludźmi od znajomego z listy z jego numeru, bo wystawił na DC Config.dat z GG”, pomyślałem, że ludzie nie mogą być aż tak głupi lub jak ktoś woli, niedoinformowani... No cóż... Myliliem się. W związku z tym postanowiłem część z was dziś nieco doinformować. :)

Wspomniane wyżej DC, czyli sieć P2P, której pełna nazwa brzmi Direct Connect, jest dość specyficzna. Aby móc się połączyć z lepszymi hubami, należy udostępnić jak najwięcej danych. Im więcej, tym lepiej, więc czemu od razu nie udostępnić całej zawartości dysku? Biorąc pod uwagę to, że na dysku często prze-

numer GG. Wielkie było moje zdziwienie, gdy okazało się, że plik ten jest udostępniany przez naprawdę sporą grupę ludzi. Zastanawiacie się pewnie, jakie daje to możliwości...

Otóż, mógłbym pobrać od jakiegoś delikwenta lub delikwentki ów plik i za pomocą szeroko dostępnych programów do „odzyskiwania zapomnianych haseł do GG” (te programy służą tak samo do odzyskiwania zapomnianych haseł, jak kije baseballowe w Polsce do grania w baseball... niestety) odczytać sobie jego/jej numer GG i hasło. Następnie wystarczyłoby tylko dodać nową tożsamość w GG podając odczytane właśnie dane. Jeśli miałbym szczęście, udało by mi się zaimportować listę

miejsu kiedyś pisałem, hasło w formie „12345” nie jest dobrym hasłem. :)

Jako że sukces opisany wyżej by mi pewnie nie wystarczył, rozegrałbym się za kolejnym celem, tym razem jakimś facetem – co by nie było, że tylko panie są takie nieodpowiedzialne i udostępniają niewłaściwe pliki. Tym razem po pobraniu pliku, odczytaniu numeru i hasła oraz utworzeniu nowej tożsamości mogłoby się okazać, że nie da się zaimportować listy kontaktów, a na serwerze nie ma żadnych danych na temat właściciela numeru GG. Kłapa?

Wcale nie. Wróciłbym wtedy do programu P2P i pobrał plik **archives.dat**. Jeśli miałbym szczęście, mogłoby się okazać, że osoba ta ma włączoną archiwizację danych. Dzięki temu mógłbym przekonać się, z kim i o czym rozmawia, a tym samym kim jest. Jeśli miałbym tego dnia niefart, mogłoby się okazać, że owym delikwentem jest jakiś osiemnastoletni Michał z Warszawy rozsyłający dziewczynom przez GG zdjęcia... delikatnie mówiąc... zabronione przez prawo. Swoje zdjęcia zresztą. No cóż, różni ludzie chodzą po tej ziemi. Aby wyrazić dezaprobatę jego postępowania, mógłbym zmienić jego hasło do GG wyrażając w nowo ustawionym hasle moją opinię na jego temat (np. *jestes_oslem*), jednocześnie pozostawiając mu możliwość odzyskania hasła przy wykorzystaniu podanego przez niego adresu e-mail. Zapewne koleś, który miał hasło do GG typu „54321”, nieco by się zdziwił, gdyby po kilku nieudanych próbach poprosił o przesłanie hasła na



e-mail i zobaczył, że brzmi ono np. „*jestes_losiem*”. :)

Zanim jednak rzucicie się do przejmowania numerów GG innych ludzi, sprawdźcie najpierw, czy przypadkiem sami za pośrednictwem wszelkiej maści programów P2P nie udostępniaacie jakichś felernych plików pozwalających nie tylko przejąć wasz numer GG, ale i czytać e-maile czy nawet poznać różnego rodzaju hasła.

Tekst ten powstał właśnie głównie po to, aby uświadomić was w zakresie istniejących niebezpieczeństw. Zresztą nawet jeśli nie korzystacie z programów P2P, strategiczne pliki podwędzić może wam „kolega”, który akurat przyszedł w odwiedziny i usiadł do kompa. Chwila nieuwagi i nieszczęście gotowe. Bądźcie uważni i ostrożni. Pamiętajcie także, aby nie robić drugiemu, co wam niemiłe! CU! [BDA]

Nawet jeśli nie korzystacie z programów P2P, strategiczne pliki podwędzić może wam kolega, który akurat przyszedł w odwiedziny i usiadł do kompa.

chowa się chociażby prywatne zdjęcia, e-maile, a często także różne hasła, nie jest to chyba najlepszy pomysł. Nawet jeśli nie zależy nam na zachowaniu prywatności. Niestety nie dla wszystkich jest to takie oczywiste...

Aby się o tym przekonać, wystarczy włączyć jakiś program P2P, np. DC++ (klient DC), i wyszukać plik „config.dat”. Cemu? W pliku tym GG przechowuje wszystkie najważniejsze dane tożsamości, w tym numer, hasło do tożsamości (o ile istnieje) i hasło służące do logowania się na dany

GG danej osoby i odczytać jej dane publiczne z serwera. Mogłoby się wtedy okazać, że numer należy do czternastoletniej Pauliny z miejscowości Chelm. Z wiedzą na temat posiadaczki numeru oraz jej listą kontaktów mógłbym zacząć rozmawiać z ludźmi z listy udając Paulinę, ale jako że jestem z natury dobrym człowiekiem, pewnie bym tego nie zrobił i dałbym biednej dziewczynie spokój. Chociaż bardziej humanitarne byłoby chyba skontaktowanie się z nią i poradenie, by po pierwsze nie udostępniała całej zawartości dysku, a po drugie zmieniła hasło, bo jak już w tym



Gadu-Gadu

polski komunikator internetowy





Ave!

Prima aprilis i 10-lecie CDA to okazja, by w NL dać cztery strony. Postaraliśmy się (wraz z Joemonsterem, rzecz jasna), by były tu teksty dziwniejsze niż norma przewiduje. Czy nam się udało – ocenicie sami.

Goooauuuuu!!!

Piłka nożna to sport kontaktowy i bardzo niebezpieczny, łatwo o kontuzję. Ale, jak się okazuje, kontuzja może się przytrafić nie tylko w grze. A jakie mogą być te najgłupsze?

Rio Ferdinand, słynny obrońca, naciągnął sobie ścięgno w kolanie podczas oglądania telewizji. Trzymał kilka godzin nogę w jednej pozycji opartą o stolik.

Sean Flynn, były kapitan zespołu Kidderminster, potknął się o samochodzik – zabawkę swojego syna. Rezultat? Złamany nos, rozbita warga i otarcia palców stopy.

David Beasant, bramkarz. Upuścił sobie na stopę butelkę sosu sałatkowego. Uszkodzone ścięgno palucha.

Kasey Keller, reprezentant USA, wybił sobie zęba wyciągając z samochodu kije golfowe.

David James, bramkarz reprezentacji Anglii naciągnął mięsień w plecach sięgając po pilot do telewizora.

Steve Morrow, obrońca Irlandii Północnej, to kolejny aparat. Złamał sobie obojczyk spadając z ramion

Tony Addamsa w trakcie celebrowania bramki strzelonej w finale pucharu ligi.

Alex Stepney, bramkarz Manchesteru United w latach 80. poprzedniego wieku, doznał przemieszczenia szczęki w trakcie meczu. Przyczyną było nadmierne wrzeszczenie na obrońców.

Chic Brodie, bramkarz Bradford, zakończył swoją karierę w wyniku zderzenia z owczarkiem, który wbiegł na boisko goniąc piłkę. Piłkarz doznał uszkodzenia tętnotki, pies ponoć piłkę dopadł.

Svein Grondalen, norweski obrońca, został wycofany ze składu na mecz reprezentacji kraju (lata 70.). Powód? Kolizja z losiem (!) w trakcie joggingu.

Alan Mullery, gwiazda reprezentacji Anglii z lat 60., stracił parę meczów w wyniku kontuzji pleców doznanej w trakcie mycia zębów.

David Batty, były pomocnik Leeds i Blackburn, doznał kontuzji ścięgna Achillesa w wyniku przejechania rowerem. Kierował jego bardzo młody syn.

Darren Barnard, pomocnik Barnsley, wypadł z gry na pięć miesięcy z powodu zerwanych więzadeł kolanowych. Było to bezpośrednim wynikiem poślizgu na kaluży moczu jego pieska.

Lee Hodges, oj, bolesna sprawa. Piłkarz Barnet doznał paskudnego stłuczenia krocza, gdy poślizgnął się na mydle pod prysznicem.

Charlie George, legenda Arsenalu, w jakiś dziwny sposób uciął sobie palec u stopy kosiarką do trawy.

Mistar, choć to mało znany indonezyjski piłkarz, zapisał się jednak w annałach światowego futbolu. Otóż zginął w wieku zaledwie 25 lat strącony przez stado świni przebiegające przez boisko, na którym miał nieszczęście trenować.



Makabra!

Ostrzegamy, że to naprawdę makabryczne i ponoc wydarzyło się naprawdę. Czytaj na własne ryzyko! My ostrzegaliśmy!

Nie dla dzieciaków, nie dla wrażliwych!

Każdego roku FBI bada ponad 36 000 poważnych przestępstw zawierających

podejrzane zgony i zabójstwa. Oto kilka szczególnie efektownych/dziwnych przypadków.

* Debby Mills, 99-latką z Newbroughton, spotkała swe przeznaczenie przechodząc przez ulicę. Nazajutrz miała obchodzić setne urodziny i właśnie udawała się do córki, by tam bawić się na przyjęciu. Pechowo jej wózek inwalidzki został uderzony przez ciężarówkę dostarczającą jej urodzinowe ciasto.

* Peter Stone, 42-latek, został zamordowany przez własną 8-letnią córkę, którą postawił do pokoju bez obiadu. Młoda Samantha Stone pomyślała, że skoro ona nie mogła zjeść obiadu, to nikt nie powinien. Wrzuciła 72 tabletki trutki na

szczyty do kawy ojca, podczas gdy on przygotowywał obiad. Ofiara upiła jeden lyki i natychmiast skończyła. Samantha Stone dostała wyrok w zawieszeniu, gdyż sędziowie orzekli, że nie zdawała sobie sprawy z tego, co robi. Do czasu, gdy tą samą metodą miesiąc później próbowała otruć matkę...

* 17-letni David Danil został zabity przez swoją dziewczynę, gdy usiłował siłą wziąć to, czego ona dać nie chciała. Te niepożądane zaloty spotkały się oko w oko z dubeltówką. Ojciec dziewczyny dał jej na godzinę przed randką... tak na wszelki wypadek.

* 27-letni Javier Halos został zabity przez wynajmującego mu pokój Kirka Westona, bo nie płacił mu za wynajem przez 8 lat. Właściciel, Kirk Weston, zatkął go deską klozetową na śmierć, gdy uświadomił sobie, jak długo czeka na czynsz.

* Megan Fry, 44-letnia kobieta, została zastrzelona przez 14 (!) żołnierzy, gdy nie wiadomo dlaczego znalazła się w miasteczku-makiecie, w którym żołnierze ćwiczyli strzelanie do ruchomych celów. Widząc żołnierzy idących powoli w dół ulicy Megan Fry wyskoczyła nagle przed nich i wrzasnęła: „uuu”? Żołnierze myśląc, że to ruchomy cel, oddali w jej kierunku łącznie 67 strzałów, z których 40 trafiło w cel. „Wylądowała jak realistycznie zrobiony ruchomy cel” – jeden z żołnierzy napisał później w swoim sprawozdaniu.

* 20-letnia Julia Smeeth została zabita przez brata Michaela, ponieważ zbyt długo rozmawiała przez telefon. Michael uderzył siostrę bezprzewodowym telefonem i dźgnął ją kilka razy złamaną anteną.

* 26-letni Conrad Middleton został zabity przez brata bliźniaka – Briana. Po śmierci rodziców wynikała niezgoda związana z domem. Conrad miał problem z nosem i nie wyczuwał zapachów.





Uważasz, że masz zły dzień?

Po katastrofie tankowca Exxon Valdez na Alasce koszt całkowitej rehabilitacji jednej foki (czyszczenie z ropy, leczenie itd.) wynosił ok. 80 tys. dolarów. Na specjalnej ceremonii wypuszczono na wolność dwie najbardziej kosztowne w kuracji foczki przy aplauzie i ogólnej ucieście licznie zgromadzonych widzów. Minutę później, zanim foki zdążyły się oddalić, obie zostały pożarte na oczach wszystkich przez orkę (drapieżnego wieloryba).

Dwaj obrońcy praw zwierząt protestowali przeciwko brutalnemu traktowaniu świni wiezionych do rzeźni w Bonn (Niemcy). Niespodziewanie świnka w liczbie około 2000 zerwała ogrodzenie i wybiegła na wolność, na śmierć zdeptując protestujących.

W jednym z miast USA kobieta weszła do mieszkania i zauważyła swojego męża w kuchni trzęsącego się przy czymś, co wyglądało jak kabel biegnący od elektrycznego czajnika do jego nadgarstka. Z zamiarem odłączenia męża od zabójczego prądu wzięła stojący w pobliżu kij baseballowy i uderzyła go w rękę łamiąc ją w dwóch miejscach. Mężczyzna szykował sobie kawę słuchając walkmana.

Iracki terrorysta, Khay Rahnajet, nie zwrócił uwagi na nalepkę na paczce, na której był napis „Zwrócone do nadawcy”. Zapomniałszy, że to była bomba, otworzył ją i rozerwał go na strzępy.

(Swoją drogą, co za idiota na paczce z bombą pisze adres zwrotny?)

Czy jesteś nieudacznikiem?

- Po twoich narodzinach Bóg zrezygnował z zapisu, że stworzył ludzi na swoje podobieństwo.
- W dzieciństwie nawet twój wymyślony przyjaciel się z tobą nie zadawał.
- Większość kobiet po tym, jak cię zobaczyła, przestała być hetero.
- Gdy oglądasz pornosa, aktorzy ubierają się i wychodzą.
- Kot, któremu przetniesz drogę, ginie następnego dnia.
- Nadal śmiesz cię żarty o Chucku Norrisie.

Po sprzeczce Brian odrzucił 3 kurki gazu w domu. Na stole zostawił pudełko cygar, zapalniczkę i karteczkę: „Przepraszam, baw się dobrze, puść dymka – Brian”. Conrad zapalił cygaro niszcząc dom i siebie.

* Patty Winter, 35-latką, została zabita przez sąsiada w niedzielę we wczesnych godzinach porannych. Jej sąsiad, Falt Hame, przez lata miał silnik odrzutowy z Phantom F4 w podwórzu. Odpalał go często celując w pusty budynek gospodarzy z tyłu swej posesji. Patty Winter stale skarżyła się miejscowemu szeryfowi na hałas i potencjalne zagrożenie ogniowe. Pan Hame dostał nakaz natychmiastowego usunięcia silnika. Nie spodobało mu się to. Zaprosił panią Winter na filiżankę kawy i rozmowę o zaistniałej sytuacji. Pani Winter nie wiedziała, że sąsiad zmienił pozycję silnika. Gdy wchodziła na podwórze, sąsiad aktywował go – uderzenie gazów

o temperaturze 5000 stopni spaliło ją natychmiast i na zawsze usunęło z drogi pana Hame’a.

* Michael Lewis rozgniewany na swojego kumpla posłużył się filmem „Szklana pułapka 3” jako inspiracją. Znarkotyzował nieszczęśliwnika, a potem założył mu na pierś i na plecy tabliczkę z napisami: „Śmierć wszystkim czarnuchom” i „Bóg kocha KKK”, po czym wysadził ofiarę w centrum Harlemu. Po dwóch minutach gość był martwy...

* Sierżant John Joe Winter zabił swą żonę faszerując jej samochód wybuchowym trinitratem (podobnym do C4). W fordzie taurusie, którym kierowała, było 750 kg materiału wybuchowego. Eksplozję słyszano w odległości 14 kilometrów. Żaden ślad samochodu albo ofiary nigdy nie został odnaleziony. Pozostał tylko głęboki na 55 metrów krater i 500 m zniszczonej drogi...

Dzieciaki...

Znajomi jechali z córeczką Wiktoria (lat 3). Zajechali na stację benzynową na kawę. Tak sobie siedzą, dysputują... W pewnym momencie otworzyły się drzwi i do środka weszło trzech „niebieskich”. Reakcja Wiki była natychmiastowa:

– Mamo, tato, pieski przysły!

Jakby tego było mało, za chwilę bachorek podchodzi do polismenów i pyta:

– Na kawę się przyszło, zamiast porządku pilnować, taaaak!

Rodzice podejrzanie szybko skończyli kawę i wyszli...

Moje kochanie pracuje w przedszkolu z takimi małutkami ludzikami, 3-4 latka. Po południu dzieciaki mają spanie i jako że są małe, trzeba im pomagać zasnąć. Jeden z nich mówi do mojej:

– Pocałuj mnie na „dobranoc”. Tak jak kobieta całuje mężczyznę.

Moja żona wielkie oczy na niego, a on:

– No, nie wstydź się.

Adaś (3 lata): Tata, a wiesz, że jesteś dziadkiem?

Tato (robiąc wielkie oczy i się śmiejąc): No, spodziewałem się to kiedyś usłyszeć, ale najmniej od ciebie.

Adaś: Jesteś dziadkiem, bo ja jestem tatą misia, a ty jego dziadkiem!

Dawno, dawno temu (miałam może z cztery latka) zaszpanowałam nowo nabytym słownictwem. Ponieważ mój brat był wtedy w wieku 15 lat i wiecznie wszędzie po domu pałali się jego koledzy i koleżanki, wiele się od nich nauczyłam. Ale po kolei. Jest jakaś uroczystość, goście, wszyscy wujkowie, ciocie, babcia, dziadek, rodzice szczęśliwi i zajęci rozmową... Nagle w pokoju cisza zapadła – przyjechał szef taty w jakiejś bardzo-ważnej-sprawie, a ja tak patrzę na niego i tenteguję. Nagle wśród tej ciszy wołam: *Adaaaas, Adaaaas, patrz! PEDA!* Miny rodziców możecie sobie wyobrazić.

Koleżanka koleżanki ma synka – dziecko inteligentne i wyszczekane. W wieku lat 5 wspomniany młodzieniec jechał z ojcem taksówką i dyskutował z ojcem na temat komputerów. Ponieważ dyskusja była naprawdę na wysokim poziomie, przysłuchujący się taksówkarz nie wytrzymał i zwrócił się do ojca:

– Panie! To ile to ma lat?

Na co dzieciak oburzonym tonem:

– TOTO ma na imię Filip i ma pięć lat. A jak pan ma jeszcze jakieś pytania, proszę się z nimi do mnie zwracać!!!





Marek Lenc

Forumowa sztuka samoobrony

– Jaka sztuka walki jest najlepsza do samoobrony na ulicy? Sambo? Boks? Krav maga? BJJ? Kung fu?

- Bieganie.
- Najpierw mocno spluń przeciwnikowi w oczy, a kiedy odruchowo je zamknie, kopnij w krocze.
- Nękanie przeciwnika długotrwałą ucieczką.
- Sambo bezapelacyjnie.
- Chyba sambo. Zacznesz tańczyć, to padnie ze śmiechu.
- Broń palna.
- Najlepszą sztuką w Samoobronie jest bezsprzecznie Andrzej Lepper.
- Jak masz 190 cm wzrostu i ważysz 120 kilo, to wystarczy improwizacja.
- Przeciwnika najlepiej powalić siłą argumentów.
- Najlepiej samemu zdzielić się między oczy, paść na ziemię i udawać nieżywego.
- Najlepsze jest Combo – technika samoobrony opracowana przez kapitana elitarnych jednostek wojskowych, polegająca na atakowaniu najsłabszych punktów napastnika (krocze, oczodoły).
- Kapitan elitarniej jednostki? Polec

w oczy i kop w jajka – technika, której można się nauczyć w damskim kiblu na przerwie. Skuteczna, a nie trzeba iść do szkoły oficerskiej, żeby to opamiętać.

- Granat F1.
- Najlepiej czymś zaatakować i rozbroić psychicznie przeciwnika, np. zaczynasz śpiewać jakąś piosenkę „Ich troje” albo zaczynasz robić striptiz, ew. „Dudek dance”. Jest w czym wybierać.
- Najlepsza sztuka – to jak rozpnieś rozpora i powiesz gośtkowi, że ci się podoba.
- Najlepsza jest wiejska chuliganka, nauczysz się jej na każdej zabawie w remizie. Naprawdę polecam.



Ucz się na cudzych błędach!

Zdecydowanie nie należy:

- Złotej rybce zamiast zwykłej wody dolewać gazowanej (żeby miała więcej pierwiastków). Rybka nie przeżyje.
- Obklejać 4-letniej siostrze całe twarz naklejkami z gum do żucia. Mama, odklejając to z siostry, wrzeszczy na ciebie, siostra drze się jeszcze głośniejszym głosem, a ty wypominasz sobie to do końca życia.
- Zostawiać w swoim pokoju zapalonej świeczki i wyjść „na chwilę” do kibelka. Pożar pokoju wygląda może widowiskowo, ale do przyjemnych przeżyć nie należy na pewno.
- Puszcząć po parapecie, do którego przylega delikatna firanka, oblanego zmywaczem do paznokci i podpalonego resoraka.
- Roztapiać z trudem wystanym w kolejkach żelazkiem plasteliny na dywanie.
- Biegać i podskakiwać z radości po mieszkaniu po tym, jak się dostało

upragnione trampki o numerze 58 (kuzyn ma 2 m wzrostu) – futryny są nisko i wstrząs mózgu murowany.

– Bawić się w ganiącego po mieszkaniu i zatrasnąć przed goniącą cię koleżanką drzwi, w których jest wiewielka szyba – mogą być problemy z prawidłowym zszyciem pociętej przez rozbite szkło ręki.

– Kopać w pełnym biegu leżącej na chodniku baterijki, nie upewniwszy się, że będąca za nią płytka chodnikowa wystaje na 2 cm w górę – złamanie z przemieszczeniem ręki + szyja głowa.

– Turłać z kolegami po asfaltowym boisku wielkiej metalowej rury kanalizacyjnej, jeżeli jeden z kolegów stoi na krawężniku, do którego toczy się rura, i chce podskoczyć w momencie, gdy rura odbije się od krawężnika... No, chyba że się chce koledze zafundować 2-miesięczne wakacje z obiema nogami w gipsie i ze skomplikowanym złamaniem obu stóp, a sobie nagany i obniżenie oceny ze sprawowania...

– Nie należy „wysysać” pustej szklanki przykładając ją do ust. Niezłe się potem wygląda – fioletowa obwódka na twarzy.

– Ja tak kiedyś przyssałem sobie na czole gumową przyssawkę do mocowania termometru w akwarium. Potem kilka dni miałem idealnie czerwone koło na moim głupim łbie.

– Nie należy dawać całusa, prawie malinki, w pobliżu oczodolów! Okolice oczu są tak wrażliwe, że moja siostra wróciła z randki, a na drugi dzień miała siniaka. Wyjaśnienia trwały tydzień, po czym jej chłopak miał rozmowę z tatą!

– Cieszyć się za szybko z faktu niesprawy się słynnej teorii, że kromka chleba zawsze spada na ziemię posmarowaną stroną. Uderzenie głową w otwartą drzwi szafki podczas wstawania z podłogi odbiera całą radość z poprzedniej sytuacji.

– Uwierzyć na słowo pani w kiosku, że ta pomadka jest bezbarwna, a potem wymalować w autobusie spierzchnięte

08. W dawnej Polsce panowała wolna erekcja. (Nie było Viagry wtedy...)

07. Praca archeologów polega na wykopywaniu trupów. (To mnie powaliło... odkrywcze!)

06. Orgazm każdego człowieka wzmacnia się poprzez odpowiednie komponowanie składników żywnościowych. (Chyba zmienię dietę.)

05. Dedal leciał na krecie. (Dobrze, że nie na amfii!)

04. Kordian i Hrabia Henryk byli bardzo podobni, chociaż różniło ich wszystko.

...i pierwsza trójka. Nawet komentować nie mam siły.

– Człowiek jest stworzeniem lądowym żyjącym bezpośrednio przy gruncie, dlatego częściej przygarniany był przez niedźwiedzie niż przez małpy.

– Mąż przed śmiercią jak zwykle myślał o jednym. Możemy się domyślić, o czym.

– Trudno jest mi charakteryzować bohatera, którego przecież osobiście nie znam, gdyż żył w XVIII wieku.

usta i dookoła jeszcze – i jechać dalej jak gdyby nigdy nic. Szczególnie gdy się jest mężczyzną.

– Nie należy robić sobie jaj i mówić manie, gdy się ma 18 lat: „A Agnieszka jest w ciąży”.

– Zdecydowanie nie należy kroić wielkim ostrym nożem orzecha włoskiego na dwie idealnie równe połowki (w celu uzyskania łódeczka ze skorupki dla modelinowego ludzika) w taki sposób, że orzecha trzymamy w dłoni i celujemy nożem od góry...

– Dawać psu do zabawy balonik z prezerwatywy. Pierwsze pytanie weterynarza brzmiało: „Co pan robił z tym psem?”.

– Unikałbym podczas gotowania jajka na miękko wrzucania do wrzątku zegarka i spoglądania przez trzy minuty na jajko trzymane w dłoni.

– Drażnić się z wiewiórką, która wbiegła ci na ramię, pokazując jej i chowając na przemian orzeszka. Wiewiórki mają naprawdę ostre zęby!



Cza[t/d]owe dialogi

Zaczerpnięto ze strony

<http://bash.org.pl>.

Ortografia, interpunkcja itd. bez zmian.

<TmK> Jakiego masz kompa
<GoGo> Srebrnego
<TmK> No ale jaki jest ??
<GoGo> Szybki
<TmK> Kur** no , ty mnie nie rozumiesz
<TmK> Jaki masz procesor ?
<GoGo> Siwy
<TmK> Kur*aaaaaaa
<TmK> Ile masz ram ?
<GoGo> Jedną, kupiłem dzisiaj bo tylko rama była, nie było delmy
<TmK> Jezu, a ile masz lat??
<GoGo> Dali mi 3, jeszcze 1 rok i wychodzę
<TmK> Nie kapuje cie koleś
<GoGo> Wiem, rudy na mnie wykapował

<pawlik> ale nie mam prawka jeszcze, więc mama daje mi tylko w lesie i na mało uczęszczanych drogach

<semir> tam jest takie ciśnienie, że by Ci jajka rozerwało

<beta> ja jestem dziewczyną

<semir> no to mózg by Ci rozerwało :)

<shadow_no> ona jest DZIEWCZYNA!

<Zokor> jak masz na imię?
<FAJNAzo> iwona
<FAJNAzo> aty
<Zokor> Krzysiek
<Zokor> skąd jesteś Iwonko??
<FAJNAzo> skąd znasz moje imię

<S.> Ukradli mi samochód
<Ja> A byłeś na policji?
<S.> Tak, to nie oni..

<frytol> ej to nic... ja w liceum siedziałem przed kompem do 5-6 rano szedłem do szkoły wracałem i spałem od 16 do 21-22. No i tak przez parę miesięcy no i standard wracam jakiegoś dnia i w kime i nagle ktoś mnie trzesie budzi się a tu światło prosto w oczy ojciec mnie trzyma a mama świeci latarka w oko i krzyczy „nie rozszerzają mu sie!!!“

<VV> pier!#\$! takie coś! Kul#la mac!

<Szyszak> uważaj na słownictwo VV
<VV> też byś się wkurzył gdyby

okazało się że twoja dziewczyna jest les i chodzi z twoją siostrą...

<ja> po co chodzą hiphopowcy do lasu?

<sudzić> nie wiem

<ja> poziomki

<sudzić> nie czaje???

<ja> Po Ziomki

<sudzić> chyba po poziomki debil

<korzen> ty ej czemu magda taka uwzieta na ciebie chodzi jakbyś ją pobił :o

<lupa|dupa> no właśnie w tym rzecz wysłałem jej esa : „przyjdź na



moje urodziny, zrób mi w końcu tę łaskę”

<korzen> ? no i co o to taka wkurzona jest? :|

<lupa|dupa> nie do końca... ja mam ericsona coś mi się nie chce robić polskie litery...



– Nie należy łapać męża za tyłek i za jajka wystające z szafki zlewozmywaka w kuchni, gdyż może się okazać, iż to wszystko należy do Pana ze spółdzielni odczytującego liczniki wody.

– Wybór odpowiedniego wiertła ma znaczenie. Wybór miejsca, w którym się wierci, także – nie radzę wiercić nad kontaktami.

– Nie należy próbować spojrzeć na zegarek, kiedy się odpowiada na pytanie „która godzina?”, trzymając w ręku kubek z kawą, bo kawa wylata na podłogę.

– Podczas remontu nie należy stawiać piwa gdzieś w pobliżu rozpuszczalnika nitro.

– W czasie budowy nie należy pomagać wujkowi przy betoniarnie. Można włożyć niechcący łopatę do kręcącej się betoniarki i ta może wałnąć waszego wujka w głowę. Wujek na pewno się przewróci, chwilę poleży i poprzeklina, a potem będzie miał wielką ślinę na czole. Wujek straci do was zaufanie.

– ZDECYDOWANIE nie należy używać żabek do firan (zwłaszcza metalowych) w charakterze elementu mocującego rekwizyt w postaci sztucznego „wilczego” języka do języka własnego podczas przygotowań do amatorskiej inscenizacji „Czerwonego Kapturka”...

– Nie należy też sprawdzać, czy wrzątek został posolony, poprzez włożenie do niego palca z zamiarem polizania go...

– Nie wolno sprawdzać, czy głośnik działa, przykładając do niego ucho i dając wzmacniacz na maksa, podczas gdy córeczka waszej współlokatorki zrzuca ze stojaka podłączoną do niego gitarę basową...

– Zdecydowanie NIE należy z zepsutej pralki usuwać wody poprzez wysysanie odkurzaczem. Grozi wywaleniem korków, hukiem, dymem z odkurzacza i spowodowaniem całkowitej jego nieprzydatności.

– Nie wolno jeździć na rowerze z rozwiązanyymi sznurowadłami i dziwić się w trakcie jazdy, czemu pedałowanie

idzie coraz ciężiej. Wtedy największe jajo jest, jak rower się już zatrzyma, a ty próbujesz postawić nogę na ziemi. Zapomnij, sznurówki są już dawno nawinięte na ruchome części roweru i nogi MUSISZ mieć na pedałach.

– Jeśli ci się śpieszy i już musisz się w ostatniej chwili wcisnąć między dwa samochody przed zwężeniem drogi – upewnij się, że jeden nie ciągnie drugiego na holu. PS Chciałem jeszcze raz najmocniej przeprosić Panów z mesia i paska z trasy Katowice – Warszawa.

– Stanowczo nie należy sprawdzać, czy w zapalniczkę piezoelektrycznej jest gaz, przyciskając lekko guzik i wachając, czy gaz poleciał!



3DMaks bajer

Khedron (khedron@op.pl) | Benchmarkowe przekręty



Każdą bzdurę można uzasadnić w przekonujący sposób. Opisywanie faktów tak, aby pasowały do naszej teorii, uzasadniały wypisywanie niezbyt prawdziwych informacji czy też służyły naszym lub popieranym przez nas interesom, nie ma jednak nic wspólnego z dziennikarstwem. Może być kłamstwem, propagandą czy też zwykłą kryptoreklamą.

Napędzanie klientów firmom zajmującym się produkcją komputerowych podzespołów stało się głównym celem wielu medialnych akcji. Dla ułatwienia pracy uczestniczącym w tym osobom stworzono szereg narzędzi pomagających w uzasadnieniu wysuwanych tez. W komputerowym świecie są to **benchmarki**. Oczywiście ich zastosowanie może mieć pozytywne efekty, przecież nożem równie dobrze można kroić chleb, jak poderżnąć komuś gardło.

Wyobraźcie sobie taką sytuację – w sklepach powszechnie można kupić skalpele i inne chirurgiczne narzędzia. Jednocześnie czytamy prasę, w której **autorytety namawiają nas do wypróbowania ich na sobie**. Przecież przy okazji można dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy o anatomii człowieka, nauczyć wykonywania dobrego cięcia, zajrzeć do środka i ocenić z grubsza stan własnego zdrowia...

Wyobraźmy sobie część mediów wmawiających nam, że nie wystarczy, iż czujemy się doskonale – to trzeba przecież koniecznie cały czas weryfikować. I że bez przeprowadzanych co kilka miesięcy przeszczepów szybko staniemy się wrakiem i pożywką dla tódzkiego pogotowia wraz z jego znajomymi. A zdrowi jesteśmy tylko wówczas, gdy mamy 18 lat, kondycję maratończyka, siłę ciężarowca, refleks boksera i umysł mistrza szachowego w jednym – wszystko inne to już sygnał alarmowy...

Wiem, wiem – to wyjątkowo czarna wizja. Co wrażliwsi mogą się poczuć źle czytając ten fragment, tylko że **właśnie taką wizję komputerowego świata bardzo często usiłuje się nam wmówić**.

Nie masz najnowszego procesora – źle, ogromnego dysku twardego – źle, najnowszej karty graficznej – fatalnie. Twój pecet ma już aż kilka miesięcy, nie kupiłeś go wczoraj i nie wydałeś pięciocyfrowej kwoty – w zasadzie jest już złomem, nadaje się co najwyżej do pasjansa, choć i tu nie wiadomo, na jak długo wystarczy.

Teoria ewolucji

Ponieważ większość z nas tego typu stwierdzenia skwitowałaaby co najwyżej śmiechem i uwagą, że to nieprawda, bo gry działają jeszcze całkiem dobrze – **dano nam do rąk skalpel, czyli benchmarki**. Dopiero po solidnym przetestowaniu komputerów okazuje się, że nasze dobre samopoczucie wynika co najwyżej z niewiedzy i braku obycia w wirtualnym świecie. Właśnie pojawiło się najnowsze wydanie najpopularniejszego benchmarka 3DMark – 06.

Cała historia tej rodziny zaczęła się naprawdę w 1998 roku. Wówczas powstał 3DMark99, a w kilka miesięcy później 3DMark99Max. W założeniu niewielki

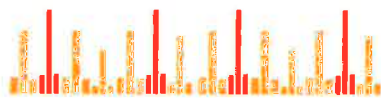
program miał pomóc w oszacowaniu i porównaniu wydajności komputerów w grafice 3D. I doskonale spełniał swoją rolę. Na przeciętnym wówczas sprzęcie, np. Celeronie 400 MHz i Rivie TNT – wszystko śmigało aż miło, chodziło

ślicznie, płynnie i bez problemów. Rok później (w grudniu 1999) wydano 3DMark 2000. Również z nim współczesne mu komputery nie miały kłopotów. Sytuacja zmieniła się nieco w roku 2001, wraz z pojawianiem się 3DMark

Bajery, bajery, bajery!

3DMark 05 VS 3DMark 06





2001. Nagle okazało się, że wiele komputerów nie jest w stanie płynnie wyświetlić wszystkich jego scen, a niektóre z nich są w ogóle niedostępne dla nieco starszych maszyn. Po raz pierwszy benchmark wymuszał (tzn. sugerował) zmianę podzespołów w pececie.

W tym okresie wydajność komputerów zaczęła wzrastać w niespotykanym dotąd tempie. Wszystko za sprawą coraz doskonalszych akceleratorów graficznych. Procesor przestał być najważniejszym z podzespołów, przynajmniej w komputerze gracza. Błyskawicznie Athlony XP, a przede wszystkim karty GeForce3 zaczęły doskonale radzić sobie z tym benchmarkiem. Kolejne generacje sprzętu sprawiły, że FPS-y szły już w setki. W tej sytuacji na początku 2003 roku powstał 3DMark03. I znów się okazało, że większość komputerów nadaje się tylko do wymiany. Teraz program był tak zasobożerny, że nawet najnowsze Radeony 9700Pro w połączeniu z wydajnymi procesorami nie umożliwiały utrzymania płynności obrazu. Sytuacja powtórzyła się wraz z premierą 3DMark05 we wrześniu 2004 roku.

Niestety równocześnie coraz częściej zaczęto powtarzać stworzoną na potrzeby producentów sprzętu filozofię, że benchmark ten to nlemaal święty wyznacznik wydajności komputera. Właściciel potężnego procesora i GF6800Ultra lub Radeona X800XT

gramem, karty w rodzaju GF6600GT czy Radeon9800Pro pokazywały zazwyczaj zawody żab.

Mało kto potrafił myśleć na tyle trzeźwo, by zauważyć, że te same karty w grach nadal radzą sobie znakomicie. Nawet wyjątkowo wymagający FarCry chodził płynnie przy maksymalnych detalach i w rozdzielczości 1280 x 1024 pkt. Rozdmuchano więc informację, że benchmark ów ma symulować wydajność kart w grach za półtora roku. Wypadłoby to mniej więcej na marzec 2006. Pod koniec 2005 roku ukazały się wreszcie karty zdolne do płynnego poradzenia sobie z najnowszym benchmarkiem. GF7800GTX czy nieco mniej udany Radeon X1800XT nie miały z nim problemów. Kimś tam musiało zarządzić z oburzenia – jeszcze sobie komputerowa hołota pomyśli, że mają sprzęt na rok lub dwa i obędą się w tym czasie bez upgrade'u (czytajcie – nie wpompują pieniędzy na konto kogoś z gigantów rynku). Na domiar złego ATI szybko wprowadziło model X1900XT/XTX, który w benchmarku radził sobie znakomicie.

Sposób na dobry nastrój

Jeżeli chodzi o gry, wszystko od GF6600GT w górę mogło dźwignąć najnowsze tytuły i to w wysokiej jakości. Wprawdzie wydanie F.E.A.R. nieco tę sielankę zakłóciło, jednak gracze jakoś nie zamierzali się tym przejmować. Takie doskonałe samopoczucie było zdecydowanie nie do przyjęcia. Naprawdę skle-

3DMark06 powstał tylko po to, aby wymusić na graczach kolejną zmianę sprzętu.

mógł we własnym domu przekonać się, że jego nowe cacko to właściwie kupa złomu – żadna z trzech podstawowych animacji nie była płynnie wyświetlana. Bardzo zamożni mogli pozwolić sobie na zakup dwóch GF6800Ultra, umieszczenie ich w płycie SLI i tym samym uzyskanie wymaganych co najmniej 24 FPS. Reszcie pozostały marzenia i ciułanie groszy na coś lepszego. Bo skoro 6800Ultra nie radziła sobie z tym pro-

cono i wydano 3DMark06. Większość z zamieszczonych w nim scen zaadaptowano wprost z 05, ale odpowiednio je udukiwniono i skomplikowano tak, aby nawet najnowsze akceleratory nie użyskiwały pełnej płynności obrazu. W aplikacji wmuszono wszystko, co tylko się da i jest możliwe do osiągnięcia na nowych kartach. Zrobiono to tak siłowo, że większość scen wygląda po prostu gorzej niż przed rokiem – owszem,



aż olekają efektami, ale co z tego, jeżeli stały się przez to mniej czytelne i nienaturalne?

Pewnie wiele osób zawyżę z oburzenia, ale ja uważam, że 3DMark06 powstał tylko i wyłącznie po to, aby wymusić na graczach kolejną zmianę sprzętu. Zaczniemy od dat. Publikacji poprzednika towarzyszyły wspomniane wcześniej deklaracje, że odpowiada on grom, które ukażą się za około 1,5 roku, a więc tytułom obecnym. Wraz z ukazaniem się wydania 06 możemy się dowiedzieć, że... odpowiada on grom z roku 2006. Skąd ten paradoks? Nasze karty graficzne dysponują na tyle dużą mocą, by pozwolić na komfortowe granie. Nie powinno być więc potrzeby ich wymiany, chyba że uda się nas przekonać, że nie są wiele warte.

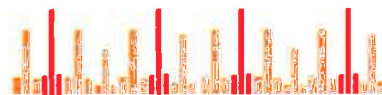
Ogromne znaczenie ma fakt, że według badań zdecydowanie największą część graczy ma w swych komputerach Radeony 9800 i karty od nich pochodzące (czyli począwszy od R9550, a skończywszy na R X850XTPE). Jak wiadomo, są one zgodne z DX9b i SM 2.0, czyli nieco starszymi rodzajami rozwiązań. Wszelkie udukiwnienia 3DMark06 są zaś spowodowane wciśnięciem w niego efektów zgodnych z DX9c i SM 3.0. Dlaczego? Sami pomyślcie – gdyby tak tym parudzieli procentom graczy udało się wmówić, że ich karty to już rozwiązanie z epoki kamienia łupanego, pewnie postanowiliby je zmienić na coś innego, a wówczas... Tak, tak, to już nie byłby strumień, ale prawdziwa rzeka kasy. Jestem przekonany, że na tych, którzy temu ulegną, już szykowany jest następny haczyk.

Procesorek czas zmienić

Nowsze 3DMarki miały jedną poważną wadę – tak intensywnie wykorzystywały karty graficzne, że w chwili publikacji ich wyniki w niewielkim stopniu zależały od procesora, o ile oczywiście dysponował on dobrą wydajnością. W strategii wsdzania łap do portfeli było to spore niedopatrzenie. Gracz żył sobie w błogim przekonaniu, że jego Athlon 3000+ lub P4 3.0 to znakomite, bardzo wydajne i wystarczające do wszystkiego z zapasem procesory. Miało to fatalny efekt – zamiast pędzić do sklepu w celu wymiany i wydania 1500 i więcej złotych na procesor, gracz nieświadomy niestosowności swego zachowania zostawał na przykład z Venicem za 600 zł.

To nie mogło zostać niezauważone. Najpierw stworzono następną teorię – to procesory spowalniają nowe komputery. Następnie zaczęto dumać, jak uzasadnić, że zakup najnowszego układu (FX57, 60, P4 670, EE) jakoś się może opłacać. Traktowany wcześniej jako niezależny (a w 3DMarku2001 w ogóle nieobecny) wynik testu procesora zaczęto doliczać do wyniku ogólnego całego benchmarka. Efekt? Nawet jeżeli ktoś ma w komputerze Radeona X1900XTX, ale połączonego z procesorem Athlon3200+, wynik benchmarka będzie znacznie niższy niż napotkany np. w internetowych serwisach sprzętowych. Tam przecież używa się najczęściej właśnie Athlonów FX-57. Drobniarz – kosztują powyżej 4000 zł.

Sami musicie przyznać – skandalem by było, aby zastosowanie procesora za 600 i za 4000 zł dało co najwyżej procentową różnicę w wyniku...



Coraz dalej od rzeczywistości

Kolejna generacja 3DMark'a jeszcze bardziej obnaża prawdziwe przyczyny jego powstania. Jeszcze bardziej odstaje od rzeczywistości. Stała się pokazem możliwości współczesnych kart graficznych, dowodem na to, że są one wciąż za słabe w stosunku do oferowanych przez nie efektów. To dowód coraz większego oderwania jego twórców od rzeczywistości.

Wiele z efektów programiści realizują w inny sposób – z pewnością bardziej uproszczony, ale dający nieporównywalnie niższe wymagania sprzętowe. Przykład? Ależ proszę bardzo – wspomniany już przeze mnie wielokrotnie FarCry. Można tę grę lubić lub nie, ale grafiką zachwycić musi każdego. Wciąż nie stworzono niczego lepszego. Taki F.E.A.R. ma tylko większe wymagania sprzętowe – graficznie nie prezentuje się odczuwalnie lepiej. Na moim domowym sprzęcie FC śmiga jak szalony przy 1600 x 1200 pkt., maksymalnych detalach i przy włączonym antyaliasingu i filtrowaniu anizotropowym. Na tym samym komputerze w starciu z 3DMarku2003 w demie Natur-

re, przy 1024 x 768 pkt. jest taki moment, gdy płynność spada do zaledwie 35 FPS – bez botów, uduśniania...

W wielu publikacjach uzasadnienie dla doskonałości 3DMarków wygląda następująco – może nie wszystkie gry działają tak, jak można by się spodziewać po wynikach w benchmarku, nie zawsze spełniają oczekiwania, ale po dodaniu średnich ze wszystkich gier z pewnością otrzymamy to samo miejsce karty w rankingu wydajności, co w wyniku 3DMark'a. Bzdura – producenci już dawno wyspecjalizowali się w optymalizacji sterowników właśnie pod uzyskanie najwyższego wyniku w benchmarku.

W efekcie bardzo często karta gorsza wypada w nim lepiej niż mniej dostrójone, ale wydajniejsze urządzenie konkurencji. GF7800GT i R1800XL są tu najlepszym przykładem. Wprowadziliśmy w wersję 06 to GeForce wysuwa się na prowadzenie, ale w 05 przegrywał z rywalem o kilkanaście procent. Więc jak – 05 był miarodajny do czasu publikacji 06 czy też jednak obydwa niekoniecznie przekładają się na osiągi w grach? Nie jestem pewien, czy kiedykolwiek nadejdzie czas,

w którym X1600XT okaże się szybszy od X850XTPE, a X1300Pro dorówna wydajnością X800GTO. Takie właśnie idiotyzmy wynikają z testów przeprowadzonych w wersji 06.

Warto też zwrócić uwagę na to, że wprowadzając wynik aplikacji skalkulowano tak, aby osiągała na najmocniejszym dostępnym sprzęcie około 5000 pkt. ale z każdą nowszą wersją owe 5000 oznaczają coraz mniejszą płynność. To też dość dziwne zjawisko.

Narzędzie

Czym zatem jest 3DMark06, a w zasadzie czym powinien być? To w zarejestrowanej wersji doskonałe narzędzie do badania możliwości kart graficznych, zapoznania się z udostępnianymi przez

upgrade? Nieprawda – masz dobry komputer, a wynikiem całkowicie się nie przejmuj! Jest dla ciebie bez najmniejszego znaczenia. Nie pozwól się oszukiwać i wmawiać sobie głupot. Dla ludzi podpierających się wynikami 3DMark'a nie jesteś ważny, liczą się jedynie pieniądze, które można z ciebie wyciągnąć. Na to, co się nam serwuje, nie można patrzeć bezkrytycznie – korzystanie z własnych szarych komórek jest więcej niż wskazane.

Na zakończenie tego, wyjątkowo niehardware'owego odcinka NDSN jeszcze jedno spostrzeżenie. Jeżeli 3DMark05 wyprzedzał swoje czasy o 1,5 roku, a 06 odpowiada temu, co właśnie wchodzi na rynek, to chyba należy się przygotować na jakąś wersję 07, która

3DMark06 w żaden sposób nie oddaje rynkowej rzeczywistości!

nie efektami czy też wykrywania sztuczek stosowanych przez producentów kart. To właśnie taki skalpel, ale powinien być używany jedynie przez fachowców. To, co większość z nas ma w domu, to skalpel tępy, bez uchwytu i niewysterylizowany – nawet chirurg może nim zrobić tylko krzywdę. Niestety nam usiłuje się wmówić, że to miarodajna aplikacja do ocenienia możliwości naszego peceta w starciu ze współczesnymi gramami. I właśnie to jest największym oszustwem i nieporozumieniem.

Rozwiązanie „problemu”

Cóż zatem zrobić z najnowszym dziełem FutureMark? Przeciętny użytkownik komputera nie powinien się nim w ogóle przejmować, a publikację uzyskanych w nim wyników jeszcze dobre półtora roku zwyczajnie ignorować. Zachorować może każdy, ale kto, do jasnej cholery, pasjonuje się skalpelami?

Masz komputer z Bartonem 2500+, Radeonem 9800Pro i najnowszy 3DMark dobitnie wykazał uzyskanymi 500 punktami, że czas na gruntowny

nadrobi te zaległości. Aż się boję pomyśleć do jakich absurdalnych wniosków dojdą bezkrytycznie podchodzący do niego testujący.

Na szczęście nie wszystkie serwisy zaraziły się benchmarkową modą na bezmyślność. Część z nich wspomina wprowadzanie o nowej wersji, ale jeszcze nie używa jej do testowania nowych kart, a przynajmniej nie publikuje wyników tych testów.

3DMark06 w żaden sposób nie oddaje rynkowej rzeczywistości. Może służyć do porównania wydajności kart obsługujących te same rodzaje efektów graficznych, ale nawet wówczas jego wymagania i brak płynności obrazu są po prostu absurdalne. Dyskwalifikuje karty, które jeszcze przez długi czas pozwolą na zupełnie komfortowe granie i to w najnowsze pozycje. Tworzy zafałszowany obraz realnej wydajności kart.

Każdy ma prawo tworzyć takie aplikacje, jakie tylko mu się podobają, ale my nie musimy się przejmować ich istnieniem.

To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. [CDA]



JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIAĞNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ: CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP: CO NOKIA 3310)

GRY JAVA NR 7928



LEGENDA: N - NOKIA, S - SIEMENS, SE - SONY ERICSSON, M - MOTOROLA, SAM - SAMSUNG, SAG - SAGEM, LG - LG, A - ALCATEL, SH - SHARP, P - PANASONIC
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPewnNI SIĘ, ZE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGŁĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES **WAP.JAVA.WAPSTER.PL** POŁOŻYĆ SIĘ Z NIM I POSTĘPIJ WEDŁUG INSTRUKCJI. NACISZ TĘŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7126** (1/22 PLN Z VAT), W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP **J1335KL5**). DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJE, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.
ABY POŁOŻYĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**. W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP **J1335KL5**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU), W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTORĄ NALEŻY CIĘ POŁĄCZYĆ I POBRĄC GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TWOJIM NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP **+4860X600600:J1335KL5**)

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO



WYŚLI SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP: B2776000KL5). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ, ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP: +48603600000-5776000KL5).

DZWONKI

2. bajki
 Call On Me
 Czy Kłóś Widział Dżub Dżub
 Dzią
 Film: Jak rozpetalem II wojnę
 Film: Rocky III: Eye Of The Tiger
 Hung Up
 Jedna Na Milion
 Jiesiąt Szalona (Boys)
 Kojysanka (Sumptastic)
 Liza Mistrzów
 Love Generation
 Moja Panianka (Latrek)
 MTV, Robal
 Popcorn Dance
 Procz Ciebie Nic
 Push the button
 Sasiadka (Toples)
 Serial: Kryminalni
 Serial: Z Archiwum X
 Sorry
 Świat według Klepskich
 Trobles (MBrother)
 Tyłko mnie kochał
 Window Shopper
 Big City Life
 Changes
 Durch den Monsun
 Explosion
 Freshin' (Once Again)
 Film: Terminator
 Gdy Zgasna Świata
 Hey Boy (Get Your Ass Up)
 I Fell In Love
 Jesus of Suburbia
 Kocham Cię
 Kylie
 La Clota Negra
 Na kolana
 Reitte Mich
 Schrei
 Schwarz
 Shrek: I'm A Believer
 Szereżnik Texasu
 Teraz pływ
 Traffic
 When I'm Gone
 Who I Am
 You're Beautiful

POLI NR 7428

PT2679298K/L	T2679320K/L
PT1674348K/L	T1674480K/L
PT2713743K/L	T1685177K/L
PT1378474K/L	T3787874K/L
PT948134K/L	T21021K/L
PT1148883K/L	T376914K/L
PT2828930K/L	T2628079K/L
PT2056418K/L	T2056418K/L
PT1483774K/L	T1483743K/L
PT1472508K/L	T1472056K/L
PT2003325K/L	T2008490K/L
PT2678273K/L	T2679330K/L
PT2741048K/L	T2410477K/L
PT1370610K/L	T1370513K/L
PT3422979K/L	T2399888K/L
PT5027670K/L	T2027338K/L
PT1588877K/L	T1588877K/L
PT1590407K/L	T1595776K/L
PT2575464K/L	T2577086K/L
PT265884K/L	T4002200K/L
PT27271798K/L	T2727198K/L
PT659874K/L	T591277K/L
PT1892626K/L	T1908330K/L
PT2744336K/L	T2744776K/L
PT2646663K/L	T2646684K/L
PT2598307K/L	T2598329K/L
PT1026850K/L	T1290474K/L
PT2571813K/L	T2571861K/L
PT2515380K/L	T25718874K/L
PT1895307K/L	T1895274K/L
PT163478K/L	T163478K/L
PT281610K/L	T2816189K/L
PT2687036K/L	T2687056K/L
PT2771981K/L	T2771989K/L
PT2771482K/L	T2771487K/L
PT2771481K/L	T2771489K/L
PT2679272K/L	T2679329K/L
PT2514767K/L	T2514793K/L
PT2724035K/L	T2724202K/L
PT2774077K/L	T2772928K/L
PT2705960K/L	T2705960K/L
PT2771984K/L	T2771990K/L
PT834268K/L	T913895K/L
PT2134106K/L	T2140731K/L
PT2659801K/L	T2659805K/L
PT2687036K/L	T1394551K/L
PT2687036K/L	T2687036K/L
PT2771871K/L	T2771891K/L
PT2514645K/L	T2514696K/L

MANA NR 7228

T2679320KL5
T1674808KL5
T1902871KL5
T3130259KL5
T921KL5
T5769194KL5
T2620797KL5
T2054182KL5
T1483743KL5
T1472065KL5
T2008490KL5
T2678330KL5
T2410477KL5
T3170571KL5
T2399888KL5
T2027338KL5
T2595324KL5
T2191561KL5
T2757086KL5
T4002200KL5
T2771198KL5
T1981277KL5
T598303KL5
T2744776KL5
T2646664KL5
T2596329KL5
T1290476KL5
T2571861KL5
T2514874KL5
T594507KL5
T7892744KL5
T267259KL5
T2687059KL5
T2771988KL5
T2771487KL5
T2771489KL5
T2679329KL5
T2514799KL5
T2743202KL5
T2779228KL5
T2706599KL5
T2771906KL5
T913895KL5
T2140731KL5
T2659805KL5
T1394351KL5
T2771989KL5
T2771989KL5
T2514899KL5

BEA NR 1428

RM2730343KL
RM2224957KL
RM2568629KL
RM2558901KL
RM2738026KL
RM2730308KL
RM2569757KL
RM2589152KL
RM2236320KL
RM2142510KL
RM2576716KL
RM2410470KL
RM2709609KL
RM2697388KL
RM2569726KL
RM2704458KL
RM26859703KL
RM2752970KL
RM2741238KL
RM21882595KL
RM2773524KL
RM26945478KL

OWOŚĆ
SŁABIAJĄCZYNEM
PRZED ZAKUPAMI
ZŁOŻENIE OPINII
MONITORINGOWYCH
W KOPPI W CIERNOWIE
ZADZYSTY
71405

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060764KL5**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZARZĄDZĄCĄ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRĄC ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. **+4860300060600 AN1060764KL5**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WADOMYCH SMS-ÓW.

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS
SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG (3GP)

ANIMACJA NR 7428



WYSŁIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004KL5). WODPODANE OTRZYMA SZYBKO KUPĘ Z TĄŻĄ NALĘŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POGRAĆ FILM ABY WYSLAĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA (NIE MAJĄCY NUMERU) NP. +4800000000000000000000000000000000

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

SMS GRAFICZNY NR 7228



WYSŁU SMS NA NUMER 7228 W TRZECI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP **L815560KL5**) - WSZYSTKIE TELEFONY TYLKO DLA SIEMENS
ZAMIAST "L" WPISZ "D" (NP **D815660KL5**); NOKIA WYGAŚZACZ ZAMIAST "L" WPISZ "V" (NP **V815660KL5**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ
OBRAZEK INNEJ OSOBE W TRZECI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP **+48606060X0X1+151560KL5**)

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM,
PANASONIC (z obsługą MP3, AWB, AMR lub WAV)

DZWONKI ODGŁOSY NR 7428

Bierz mnie! Tul Teraz! (K)	TT2784106KLS	No! Hater! To ja, ten no, ten... telefon (M)	TT2525463SL
Blagam, odbierz! Proszę Ciep! (M)	TT2248328KLS	Odbieraj! Policja! (M)	TT2383383SL
Dryn, dryn, Hej, telefon! (M)	TT2248340KLS	Odbierz telefon. Odstaw się! (M)	TT27851292KLS
Dziś, dzisiaj małżonki! (M)	TT2874134KLS	Odbierz, moje Słoneczko! (M)	TT27807089KLS
Harleńdzacko! Moja, To ja (M)	TT2780899KLS	Patrz, mój kochanie! (M)	TT2874443KLS
Hanoi! Ten dzwonek jest do (M)	TT2248343KLS	Przystojniaczko, wyjmij mnie... (K)	TT27807289KLS
Hater! Ja pierdę! (M)	TT2525444KLS	Słodka, mójka... smś! (M)	TT2780899KLS
Hanoi! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360KLS	SMS się upi! I nie doszedł! (M)	TT2780899KLS
Malutka, kochanie! (M)	TT2780737KLS	Tęsknię za tobą... i za numerem! (M)	TT2780899KLS
Nie ma takiego numeru... Ej, bez ja! (M)	TT2780658KLS	Whassup!!! (M)	TT2780899KLS

(M) - GŁOS MĘSKI (K) - GŁOS KOBIECY

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYLAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSYŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 zł VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 zł VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 zł VAT), NUMER 7628: 9 PLN (10,98 zł VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIĘCIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEPHAI. SAMI KOSZT POŁĄCZENIA NUMEREM 71405 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN VAT).

SPIS RZECZY

Aparaty cyfrowe

Przewodnik dla tych, którzy planują kupno cyfrowego aparatu. Na co zwracać uwagę? Jaki model wybrać? Czytaj na s. 120-123.

Newsy sprzętowe

Zobacz, co nowego zapowiadają producenci hardware'u. Wskocz na s. 124.

Testy

Maglujemy najnowszy sprzęt dostępny na rynku. Ciekawostki? Kamera Geniusza ukryta w... pluszowym psiaku oraz nowy, tani i solidny odtwarzacz MP3 Manty. Zaczynamy na s. 126.

Coś innego

Nie samym sprzętem człowiek żyje! Z okazji nadchodzącej (wreszcie!) wiosny przyglądamy się nowinkom w temacie rowerowym. Jest konkurs! Patrz s. 134.

Magazyn

EGM czyta książki, Hut ogląda filmy DVD, a Gem.ini molestuje Muminki – na s. 136.

Jak to się robi?

Pokazujemy, jak podkroć kartę graficzną. Przyda się do nadchodzących gier. To na s. 138.

Aparaty cyfrowe

Aparaty cyfrowe zmieniły świat. Pamiętasz pewnie – a może nie? – jak jeszcze niedawno musiałeś się natrudzić i naczekać, by zdjęcia z wczorajszej wycieczki znalazły się w twoim albumie.



Obiektyw: Najważniejszym elementem twojej cyfrówki jest obiektyw. Jego parametry powinny być pierwszą rzeczą, na którą zwrócisz uwagę wybierając aparat w sklepie. Zakres ogniskowej (wyrażony w milimetrach) oznacza m.in., jak duże możesz uzyskać przybliżenie i jak aparat sprawdzi się w małych pomieszczeniach, a jasność obiektywu (którą zapisuje się jako cyfry po symbolu 1, np. 1:2,8-5,2) określa, jak sprawdzi się aparat przy słabym świetle. Im mniejsza początkowa wartość jasności, tym lepszy (tzn. „jaśniejszy”) obiektyw.

Obudowa: Kiedy kupujesz aparat, wybierz model, który nie tylko fajnie wygląda, lecz ma również wygodny uchwyt. Szczególnie gdy nie masz przy sobie statywu, a od kilku minut przymierzasz się do ujęcia swojego życia – to, jak stabilnie trzymasz cyfrówkę, ma bardzo duże znaczenie dla jakości zdjęcia. Jeśli nie jesteś pewny swojej ręki, lepiej dołóż pięć dych i dokaup lekkiego, turystycznego statywu, który zmieści się do plecaka.

Matryca: Elektroniczne mikroczujniki światła, które poukładane są w matrycę, zastąpiły w cyfrówkach tradycyjną kliszę fotograficzną. Jest ich w matrycy kilka milionów, dlatego też jej wielkość wyraża się w megapikselach. Im ich więcej, tym większa rozdzielczość zdjęć. (Bardzo ważna jest też fizyczna wielkość matrycy – większe dają m.in. ostrzejsze zdjęcia.) Pamiętaj jednak, że nawet 12-megapikselowa matryca nie zapewni dobrych zdjęć, jeśli kupiesz aparat ze słabym obiektywem.

Przydatne strony WWW

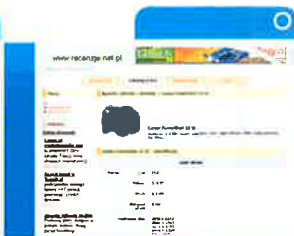
>>> W Internecie znajdziesz wiele ciekawych stron poświęconych fotografii cyfrowej. Część z nich to galerie prac internetów, poradniki i szkoły fotografowania. Zanim kupisz aparat, warto je odwiedzić, by poznać opinie użytkowników dotyczące sprzętu i technik fotografowania.



>>> **www.plfoto.com**
Strona ta to największa polska galeria oraz forum dotyczące fotografii cyfrowej.



>>> **www.fotografia.pl**
Jeden z najlepiej wyposażonych i najbardziej znanych sklepów ze sprzętem fotograficznym.



>>> **www.recenzie.net.pl**
W dziale „Aparaty cyfrowe” znajdziesz ciekawe opinie użytkowników na temat sprzętu.

Lampa błyskowa: Flesze wbudowane w aparat dają mało światła w stosunku do lamp zewnętrznych. Kiedy robisz zdjęcia w pomieszczeniu, pamiętaj, by podejść blisko fotografowanego obiektu lub osoby, inaczej obraz będzie zbyt ciemny. Nie wahaj się też włączyć lampę na dworze przy pochmurnej pogodzie. Niektóre aparaty posiadają podstawkę umożliwiającą podłączenie dodatkowej lampy błyskowej – warto z tej możliwości skorzystać, efekty będą dużo lepsze!

Najpierw

musiałeś ostrożnie wydlubać kliszę z aparatu, zanieść ją do zakładu fotograficznego, w którym twoje zdjęcia spędzały pół dnia. Potem kolejna wyprawa do fotografa, tym razem po odbiór i znów dłubanie, a raczej wydlubywanie – tym razem sporej kasy z portfela (papier i odczynniki chemiczne swoje kosztują). A co się musiałeś nakłócić, gdy się okazało, że fotograf się pomylił i blond włosy koleżanki wyszły niebieskie? Powtórzenie zdjęć także jest kosztowne.

Te i wiele innych problemów załatwiło zastąpienie kliszy matrycą światłoczułą oraz

kartą pamięci. Dziś możesz zdjęcie zapisać na karcie obeerzć na ekranie LCD i zdecydować, czy zostawić je w pamięci, czy posłać do kosza. Co więcej, Internet pozwala ci wysłać fotki bezpośrednio z podłączonego do kompa aparatu do firmy, która ładnie je wydrukuje i wyśle ci do domu. Poza tym sam możesz manipulować zdjęciami i drukować je na domowej drukarce. Bez stresu, ale niestety o połowę drożej. Pamiętaj tylko, że możliwość powtarzania ujęć w nieskończoność wcale nie zapewnia dobrych zdjęć. O tym stanowi nadal talent. Sprzęt ułatwi ci jednak rozwój, dlatego podpowiadamy, jak kupić dobry aparat cyfrowy dopasowany odpowiednio do twoich potrzeb i umiejętności.

Druga sprawa – podejmij decyzję, czy docelowo chcesz zbierać swoje zdjęcia w postaci elektronicznego archiwum (CD lub DVD), czy też wolisz to robić w tradycyjny sposób przez wykonanie odbitek na papierze. W tym drugim przypadku niezwykle ważna jest rozdzielczość zdjęć, a co za tym idzie – matryca. Pamiętaj, że zdjęcia o małej rozdzielczości po powiększeniu będą rozmyte i niewyraźne. Zależność jest prosta – im więcej megapikseli, tym większą rozdzielczość zdjęcia i tym większe odbitki możesz uzyskać. Zdjęcia w dużej rozdzielczości zajmują także więcej miejsca w pamięci, warto więc dokupić pojemną kartę, na której zmieści się ich większa liczba.

Sprawa trzecia – kasa. Przed zakupami zastanów się nad swoimi możliwościami finansowymi. Możliwe, że zakupy nie skończą się jedynie na nabyciu aparatu i karty. Jeśli fotografujesz w terenie, kup pokrowiec, który dobrze zabezpieczy twój sprzęt. Do fotografowania w trybie makro przyda się statyw, a do zdjęć wnętrza – dodatkowa lampa. Czasami też warto zastanowić się nad sprzętem używanym. Uważaj jednak na aukcje internetowe. Często okazują się kupiony sprzęt po odbiorze może się okazać uszkodzony podczas transportu (cyfrowki są niezwykle delikatne i wrażliwe na wstrząsy). Kiedy już podejmiesz te trzy niezwykle ważne decyzje, możesz się udać na zakupy. ■ MAVERICK

Rozglądając się za cyfrowką zastanów się, na ile będzie ona narzędziem dla twojego hobby, a na ile gadżetem.



Ekran LCD: Im większy, tym lepszy. Jego przekątna wyrażana jest w calach, tak jak w przypadku monitorów komputerowych. To ważna sprawa, bo to właśnie LCD pozwala ci ocenić „na gorąco”, czy zdjęcie wyszło dobrze. Zwróć także uwagę na warstwę antyrefleksyjną i podświetlenie – decydują one o tym, czy zdjęcie będzie wyraźnie widoczne przy mocnym oświetleniu. Warto sprawdzić, czy ekran jest ruchomy – to znacznie ułatwia fotografowanie z niestandardowych pozycji.

Cyfrowy znaczy lepszy?

Kupując aparat zastanów się, czy będziesz chciał fotografować znajdujące się daleko obiekty. Jeśli tak, zwróć uwagę na zoom optyczny. Im większy, tym lepsze przybliżenie uzyskasz, co jednak wpływa negatywnie (choć dla nieprofesjonalisty niezauważalnie) na jakość zdjęć robionych w pomieszczeniach. Nie zwracaj za to w ogóle uwagi na zoom cyfrowy – on tylko zmniejsza rozdzielczość zdjęcia, nie przybliżając niczego.

Nikon Coolpix 8800

Cena: 3200 zł | Producent: Nikon | Dystrybutor: Nikon Polska | www.nikon-europe.com/pl

>>> Mimo że Coolpix 8800 to kompakt, większość przycisków kontrolnych jest taka sama jak w lustrzankach Nikona. Nawet ich układ przypomina ten znany z profesjonalnego SLR-a Nikon D2X.

Oto najbardziej wypasiony model z serii 8xxx Nikona. Jest to pierwszy aparat tego producenta, która jednocześnie dysponuje dużą matrycą 8.0 megapiksli, 10x zoomem optycznym oraz redukcją wstrząsów. Rozmiarami i kształtem przypomina raczej pomniejszoną lustrzankę niż kompakt i podobnie też się nim fotografuje.

Obudowa przypomina model Coolpix 8700, a nawet jeszcze wcześniejszy 5700. Na prawo od obiektywu wyprofilowano szeroki uchwyt, który pozwala stabilnie utrzymać aparat, a spust na nim umieszczono tak, że zdjęcia spokojnie można robić jedną ręką. Obudowę zrobiono ze specjalnego, odpornego na wstrząsy stopu magnezu.

a w konstrukcji obiektywu wykorzystano aż trzy duże soczewki. Model ten jest więc piekielnie ciężki jak na kompakt (600 g bez baterii!), co jednak wbrew pozorom jest jego dużą zaletą, gdyż pozwala pewnie trzymać aparat nawet w niedoświadczonych rękach.

Obiektyw firmowany jest marką Nikkor, pod którą Nikon produkuje optykę także dla swoich profesjonalnych aparatów. Ma on zakres ogniskowych 8,9-89 mm (w tradycyjnym aparacie byłoby to 35-350 mm, czyli 10x zoom). Zainstalowano w nim system redukcji wstrząsów, dzięki któremu nawet zdjęcia robione przy maksymalnym powiększeniu wychodzą ostre i wyraźne. Jasność 1:2.8-5,2 to całkiem niezły wynik jak na obiektyw kompaktu o takim zakresie ogniskowych.

Z tyłu aparatu znajdziemy ekranik LCD. Nie jest on zbyt duży (ma raptem 1,8 cala), lecz ma jedną niezaprzeczną zaletę – można go dowolnie obracać i odchylać, przez co możemy robić zdjęcia pod dowolnym kątem (np. nad głowami tłumu na koncercie albo zza rogu budynku). Menu jest czytelne i ma całe mnóstwo opcji, których poznanie na pewno zajmie wam trochę czasu, a wszystkie one są dostępne od razu po naciśnięciu guzika „menu” (poza trybem „auto”, dla którego, nie wiedząc



Olympus Camedia C-180

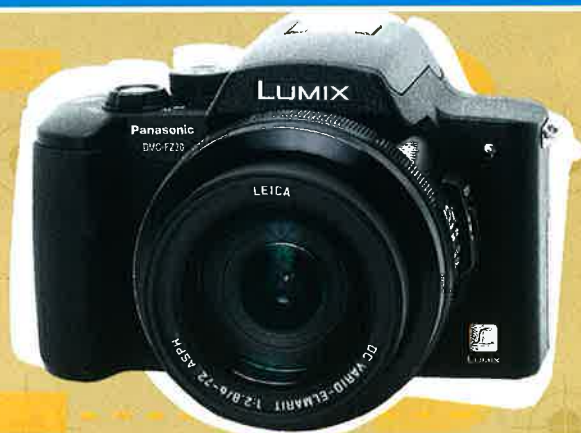
Cena: 550 zł | Producent: Olympus | www.olympus.pl



>>> Do aparatu dołączony jest program Camedia Master umożliwiający szybką obróbkę zdjęć i zorganizowanie ich w cyfrowy fotoalbum.

Prosty w obsłudze aparatik za rozsądną cenę. Jeśli lubisz robić zdjęcia na imprezach rodzinnych lub u przyjaciół, a nie chcesz taszczyć ze sobą kilogramów sprzętu, to wybór dla ciebie. Jest niewielki, mieści się w kieszeni. Zdjęcia w pomieszczeniach wydają udane dzięki mocnej lampie błyskowej, matryca 5,1 megapiksli pozwoli ci na uzyskanie ładnych odbitek 10 x 15 cm do domowego albumu. ■

Matryca:	5,1 megapiksli
Maks. wielkość zdjęcia	2592 x 1944
Zoom	4 x cyfrowy
Karta pamięci	XD



Panasonic Lumix DMC-FZ20

Cena: 1500 zł | Producent: Panasonic | www.panasonic.pl



>>> Seria Lumixów odznacza się oryginalnym wyglądem w stylu retro oraz optyką renomowanej firmy Leica.

Założmy, że chcesz się zająć na poważnie fotografowaniem. Założmy, że od dziecka marzyłeś o tym, by zapuścić się samotnie w dzikie okolice i fotografować przyrodę jak goście z National Geographic. Założmy, że chcesz zrobić doskonałe zdjęcia z zawodów sportowych. Założmy, że nie masz na to zbyt wiele kasy. Kupujesz Lumixa DMC-FZ20 i po kłopotach. Jego atuty to znakomity obiektyw i doskonała stabilizacja obrazu. ■

Matryca:	4,9 megapiksli
Maks. wielkość zdjęcia	2560 x 1920
Zoom	12x optyczny / 4x cyfrowy
Karta pamięci	SD, MultiMedia Card



>>> Coolpixa 8800 wyposażono w niezwykle wygodny, obracany ekran LCD, który ułatwia robienie zdjęć w niewygodnych pozycjach.



>>> Wszechstronny obiektyw umożliwia wykonywanie zdjęć w szerokim planie jak i telefotografii z 10x przybliżeniem optycznym.

czemu, opcji nie ma). Poruszamy się po nim za pomocą wygodnych przycisków kierunkowych, rozmieszczonych w zasięgu palców prawej ręki.

Aparat osiąga stan pełnej gotowości bojowej już w 3 sekundy po przekręceniu włącznika. Niestety z „szybkostrzelnością” już nie jest tak dobrze – nawet 3,8 sekundy do złapania ostrości i dobrania ustawień przed zwolnieniem migawki to sporo. W dodatku aparat pozwala uzyskać maksymalnie 2 zdjęcia na sekundę w trybie seryjnym. Jeśli chodzi o zapis zdjęć, Coolpix oferuje szeroki wachlarz formatów (JPG, TIFF, RAW) i rozdzielczości. Fotografie nim wykonane nie wiele odbiegają od jakości zdjęć zrobionych profesjonalną lustrzanką. Dzięki dużej matrycy CCD kolory oraz krawędzie obiektów są wyraźne i dobrze odwzorowane. Zdjęcia zapisywane są na kartach Compact Flash/Microdrive. Można je także przysyłać do komputera za pośrednictwem złącza USB 2.0.



>>> Ten element nie tylko profesjonalnie wygląda – dzięki ergonomicznemu kształtowi aparat pewnie trzyma się w dłoni.

Konica Minolta DiIMAGE Z6

Cena: 1600 zł | Producent: Konica Minolta | www.konicaminolta.pl



>>> Oryginalna konstrukcja obudowy Minolty Z6 umożliwia wygodne obsługiwanie jej jedną ręką bez obawy, że wypadnie z uchwytu. Układ przycisków i przełączników zrobiono tak, by był do nich wygodny dostęp palcami prawej dłoni.

Chciałbyś kupić aparat z rodowodem? Denerwują cię zbędne bajery i przyciski o nieznanym zastosowaniu? Potrzebujesz cyfrowki, która pojedzie z tobą na Spitzbergen, potem na Saharę i wróci cała i zdrowa? Kup Z6, nie pożałujesz. To najnowszy model z niezwykle popularnej, znanej z niezawodności oraz naprawdę ładnych zdjęć serii aparatów za rozsądną cenę. ■

Matryca	6 megapikseli
Maks. wielkość zdjęcia	2186 x 2112
Zoom	12 x optyczny / 4 x cyfrowy
Karta pamięci	SD, MultiMedia Card



Nikon D50

Cena: 3000 zł | Producent: Nikon | www.nikon.pl



>>> Na górnym panelu obudowy znajduje się dodatkowy wyświetlacz LCD, na którym możemy kontrolować najważniejsze parametry aparatu bez konieczności uruchamiania prądożernego kolorowego LCD na tylnym panelu.

Kto powiedział, że amator nie może fotografować z powodzeniem profesjonalnym aparatem? Za rozsądne pieniądze możesz kupić aparat z możliwością przyłączenia różnych obiektywów w zależności od potrzeb. Jak na lustrzankę, jest niezbyt duży i dosyć lekki. Menu ma dużo opcji, jest czytelne i łatwe w obsłudze przyciskami kierunkowymi. Jeśli myślisz o karierze profesjonalnego fotografa, to zakup dla ciebie. ■

Matryca	6,1 megapikseli
Maks. wielkość zdjęcia	3008 x 2000
Zoom	Wymienny obiektyw
Karta pamięci	SD, Microdrive



Sony Cyber-shot P-150

Cena: 1200 zł | Producent: Sony | www.sony.pl



>>> Cyber-shoty wyposażone są w bardzo mocne (jak na małe kompakty) lampy błyskowe.

Cyfrowka z jednej z najpopularniejszych linii na świecie, która spisuje się świetnie w każdych warunkach. Jest niezwykle prosta w obsłudze i szybka (pozwala robić nawet 5 zdjęć na sekundę). Ergonomiczna obudowa jest tak wyprofilowana, że nawet skacząc na bungee nie będziesz miał kłopotów z robieniem zdjęć jedną ręką. Do aparatu dołączone jest oprogramowanie, które pozwala na przygotowywanie interaktywnych albumów fotograficznych oraz ciekawych wydruków. ■

Matryca	7,1 megapikseli
Maks. wielkość zdjęcia	3072 x 2304
Zoom	3 x optyczny/2 x cyfrowy
Karta pamięci	MemStick, MemStick PRO

ASUS A8R32-MVP DELUXE
NVIDIA GEFORCE 5500
SPORTS UTILITY WATCH
GENIUS EYE-310
AG NEOVO CW-19

WHYCRY
SAPPHIRE PURE CROSSFIRE A9-RD580
RAPSOODY DMB
PODCAST FACTORY
TOSHIBA TECRA M5

04/2006

Nvidia w komórce

Firma Nvidia zaprezentowała procesor graficzny przeznaczony dla urządzeń przenośnych Nvidia GoForce 5500. Jest to pierwszy w branży układ mobilny umożliwiający uzyskanie w telefonach komórkowych w pełni płynnego obrazu telewizyjnego, dźwięku surround o wysokiej jakości, trybu zdjęć seryjnych (w rozdzielczości do 10 megapikseli!) oraz grafiki 3D o jakości znanej do tej pory z konsol do gier. Układ odtwarza materiały wideo w formatach H.264, WMV9 i MPEG-4 w rozdzielczości do 720 x 576 z częstotliwością 30 klatek na sekundę. Telefony wyposażone w procesory graficzne Nvidia GoForce 5500 mają być dostępne w sprzedaży przed Świętami Bożego Narodzenia 2006 roku.

www.nvidia.pl/page/handheld.html



MP3 na słuchawkach i głośnikach

Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu na rynek podręcznego zestawu muzycznego dla osób, które często podróżują. Zestaw składa się z odtwarzacza MP3 Zen Nano Plus 128 MB i głośników TravelSound 250. Oba urządzenia zmieszczą się bez problemu w każdym plecaku lub torbie podróżnej. W głośnikach Creative TravelSound 250 wykorzystano mikromembrany wykonane z NeoTitanium, które zapewniają bardzo dobrą jakość dźwięku. Funkcja VWide Stereo pozwala dodatkowo uzyskać lepsze wrażenia słuchowe poprzez poszerzenie sceny dźwiękowej. Głośniki montowane są w obrotowej obudowie, umożliwiającej regulowanie kąta nachylenia zestawu. Zasilane są za pomocą czterech standardowych baterii AAA, które wystarczą na 25 godzin pracy. Zestaw zawierający odtwarzacz Zen Nano Plus 128 MB i głośniki TravelSound 250 dostępny będzie na rynku w cenie 279 zł.

www.creative.pl



SHORTY



Podkręć Hyper Transport

Firma ASUSTeK zaprezentowała płytę A8R32-MVP Deluxe wyposażoną w chipset ATI CrossFire Xpress 3200, przeznaczoną pod procesory AMD Opteron oraz Athlon 64 X2. Produkt ten wykorzystuje technologię „inteligentnego” podkręcania magistral Hyper Transport i PCI Express, dając wzrost ich wydajności o odpowiednio 60% i 35%. Skonstruowana z myślą o overclockerach płyta pozwala także – dzięki regulacji napięcia pamięci, rdzenia, mostka północnego i płynnym ustawieniom częstotliwości – podnosić wydajność systemu krok po kroku, aż do osiągnięcia maksymalnej stabilnej konfiguracji. W BIOS-ie płyty zastosowano funkcję AI Lock Skew. W czasie gdy użytkownik podnosi częstotliwość pracy pamięci, system automatycznie dostosowuje timing tak, aby uzyskać jak największą możliwość podkręcania modułów – od 10 do 15%, w zależności od użytych kości. W ten sposób można uzyskać doskonałe wyniki wydajności, jak i zmiany taktowania zegara każdego kanału pamięci dla uzyskania najwyższej częstotliwości.

pl.asus.com



Video-czat w podróży

Dla tych, którzy często prowadzą rozmowy przez Internet i spędzają dużo czasu w podróży, Genius stworzył czat(t/d)owy zestaw Eye 310, składający się z minikamerki o rozdzielczości 300 K pikseli oraz słuchawki z mikrofonem. Dzięki dołączonemu oprogramowaniu kamera może zostać użyta do wykrywania ruchu w pomieszczeniu, co czyni z niej świetne urządzenie do monitorowania budynków; po zarejestrowaniu ruchu przez kamerkę wysyłany jest automatyczny e-mail.



Analogowo też można

Sports Utility Watch może być ciekawym nabytkiem dla osób, które dysponują kwotą około 150 dolarów. Zegarek ma analogowy cyferblat oraz cyfrowy wyświetlacz pokazujący godzinę lub temperaturę, którą można obserwować na analogowym termometrze wbudowanym tuż obok kompasu. Całość zamknięto w kopercie ze szczerotkowanego metalu, a do ręki urządzenie przymocowuje się za pomocą skórzanego solidnego paska.

www.gadgetuniverse.com

Panoramyczna 19-tka

AG Neovo CW-19 to panoramyczny monitor z czasem reakcji 4 ms w cenie 1099 zł. Ma on szerokokątny ekran o przekątnej 19 cali i rozdzielczości WXGA (1440 x 900 pikseli). Wyposażony jest w filtr optyczny NeoV, dzięki czemu obraz wyświetlany ma bardziej nasycone barwy i jest ostrzejszy. Filtr chroni też panel przed uszkodzeniami. Kąty widzenia ekranu to 150 stopni w poziomie i 130 w pionie, co zapewnia w miarę komfortowe warunki oglądania obrazu bez konieczności wydawania na wprost monitora. Zastosowanie dodatkowych akcesoriów firmy AG Neovo umożliwia zawieszenie monitora CW-19 bezpośrednio na ścianie lub na krawędzi biurka za pomocą specjalnego wysięgnika. Monitor można zabezpieczyć przed kradzieżą za pomocą specjalnej blokady zgodnej ze standardem Kensington.

www.agneovo.pl



Czego on może chcieć?

Początkujący rodzice powinni zwrócić uwagę na mały gadżet o nazwie WhyCry, który monitoruje płacz dziecka i informuje, czy bobaś jest głodny, czy po prostu miło sobie gaworzy. Z urządzenia może również korzystać rodzeństwo pilnujące młodszych braci lub sióstr. Urządzenie analizuje kilka czynników płaczu, w tym natężenie, częstotliwość, ewentualne pauzy. Następnie porównuje zebrane dane z zapisanymi w pamięci wzorcami. Po 20 sekundach monitorowania produkt WhyCry informuje o stanie ich pociechy. Cena nietypowego gadżetu została ustalona na poziomie ok. 150 USD.

www.showeryourbaby.com



Pure Crossfire

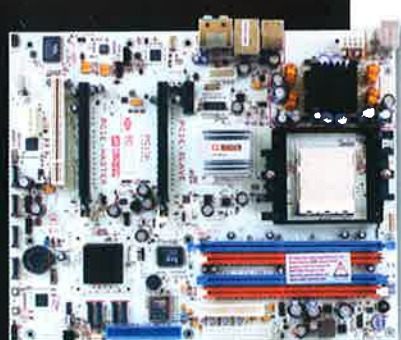
Firma Sapphire Technology przedstawiła dwa nowe modele serii Pure Crossfire, które są pierwszymi w historii produktami pozwalającymi uzyskać rzeczywiście wydajność 16x w obydwu gniazdach PCI Express w układzie dwóch GPU. Płyta główna Pure Crossfire A9-RD580 (prezentuje się niezwykle efektywnie dzięki unikalnej formie i białej barwie laminatu) bazuje na najnowszych chipsetach Radeon Express-3200 i mostku południowym SB450, łącząc w ten sposób wsparcie dla cieszących się ogromnym uznaniem

procesorów AMD Athlon64, FX oraz procesorów dwurdzeniowych z pełnym zestawem opcji dostrajania systemu.

Płyta wykorzystuje najnowszą wersję magistrali HyperTransport (transfer na poziomie 22,4 GB/s) oraz obsługuje do 4 GB pamięci DDR Dual Channel. Opcje BIOS-u pozwalają natomiast na regulację w szerokim zakresie prędkości procesora, magistrali oraz pamięci, oferując tak oczekiwaną przez entuzjastów możliwość ekstremalnego przetaktowania.

Oprócz płyty ze sterownikiem WHQL, w pudełku znajdziemy programy Trend Micro Internet Security 2004, StompSoft PC BackUp, Stompsoft Privacy Protector, wersje testowe innych programów firmy Stompsoft (Recover LostData i Spyware X-terminator) oraz płytę Sapphire Select DVD. Płyta ta zawiera gry, w które można bawić się przez godzinę oraz kody, dzięki którym niektóre z nich można aktywować, czyniąc z nich pełne wersje.

www.sapphiretech.com/pl



Podcast Factory

Podcast Factory to kompletne rozwiązanie zawierające oprogramowanie i sprzęt do nagrywania, edytowania i publikacji profesjonalnie brzmiących podkładów dźwiękowych. Użytkownik może tworzyć wyniszne produkcje radiowe z komentarzami, podkładem muzycznym i efektami dźwiękowymi. Dołączone oprogramowanie obsługuje pliki w formacie MP3 i umożliwia automatyczne publikowanie nagrań w Internecie. Podcast Factory stworzono z myślą o klientach oczekujących profesjonalnej jakości oraz kreatywnych narzędzi do obróbki dźwięku. Przewidywana cena tego rozwiązania to około 560 zł.

www.m-audio.com, www.alstor.com.pl



SHORTY

Nowy zestaw Eye 310 współpracuje z programami typu Skype, MSN czy Yahoo. Dołączono do niego także oprogramowanie DDPlayCam Software, które umożliwia użytkownikom zabawę nagraniem obrazem, np. umieszczanie własnego zdjęcia w śmiesznych ramkach czy drukowanie zabawnych zdjęć.

www.gotfunnet.co.uk

■ Dobry obraz w dobrej cenie

Firma ProAudio-AVT wprowadziła do sprzedaży dwa nowe modele projektorów marki Mitsubishi – SD110U oraz XD110U, które przeznaczone są na rynek tanich projektorów przenośnych. Zgodnie z kierunkiem rozwoju firmy Mitsubishi, urządzenia SD110U i XD110U wykonane



zostały w oparciu o technologię projekcji DLPTM i oferują jasność 1700 ANSI lumenów. Obydwa modele wyróżniają się niewielką wagą (2,4 kg) oraz wysoką trwałością lamp – do 4 tys. godzin. Projektor SD110U o rozdzielczości SVGA (800 x 600 pikseli) skierowany jest do grupy użytkowników o mniejszych wymaganiach, natomiast model XD110U dedykowany jest bardziej wymagającym odbiorcom i wyposażony został w matrycę o rozdzielczości XGA (1024 x 768 pikseli).

W zestawie dostępny jest również pilot zdalnego sterowania zapewniający wygodną obsługę. Producent zaskakuje ponadto ceną, wynoszącą odpowiednio 2999 zł za model SD110U oraz 4929 zł za model XD110U.

www.proaudio.pl



funkcję 'virtual DVD' umożliwiającą tworzenie obrazów płyt DVD w celu ich późniejszego nagrania.

www.aving.net
www.4press.pl

PLEBISCYT CD-ACTION NA SPRZĘT ROKU 2005

W styczniowym numerze ogłosiliśmy listę produktów nagrodzonych wyróżnieniami przez redaktorów CD-Action. Czytelnicy mogli głosować wysyłając SMS-y na podane numery sprzętów. Oddano bardzo wiele głosów, które skrupulatnie odnotowaliśmy, przeliczyliśmy i okazało się, że w sferze Waszych zainteresowań są przede wszystkim... karty graficzne! Aż dwie z nich, z konkurencyjnych koncernów zajęły pierwsze dwa miejsca, a na trzecim uplasował się niezły odtwarzacz multimedialny. Oczywiście zgodnie z odwieczną tradycją losujemy spośród wszystkich głosujących nazwiska osób, które nagrodzimy produktami ufundowanymi przez ich producentów i dystrybutorów. Poniżej znajdują się nazwy zwyciężskich produktów, a obok lista nagrodzonych czytelników CD-Action. Oby w 2006 roku lista nagrodzonych produktów była równie ciekawa, a nagrody dla czytelników sypały się obficie.

Maciej Lewczuk

ZWYCIĘSKIE PRODUKTY



■ produkt 21 karta GeForce 7800 GTX



■ produkt 7 karta X850 XT Platinum



■ produkt 4 odtwarzacz iRiver PMP-120

LAUREACI KONKURSU

odtwarzacz Mania Emperor
Pentagram Freeston QVC-120C+
drukarka Samsung SPP-2040
odtwarzacz iRiver T10512 MB
lizenat gear 2nd ed
Nvidia GeForce 6600Ge 128 MB
karta graficzna Radeon X1800XL
Logitech Mix 518
Sattek X52
LG CSA-4167
podkładki Media Tech

Logitech G7
MSI Star Cam 370i

Błażej Stefanowicz, Wolsztyn
Łukasz Zieliński, Nowa Ruda
Grzegorz Fadlak, Bolesławiec
Grzegorz Szuwara, Kutno
Rafał Rogoś, Wodzisław Śląski
Piotr Ślusarczyk, Szczecin
Mariusz Wisniewski, Radom
Piotr Michalski, Belno
Maciej Kubiak, Otwock
Sławomir Wójcik, Włostów
Wojciech Skrętkowicz, Świdnik
Krzysztof Binkowski, Żagań
Bartosz Abramowicz, Goleniów
Maria Latok, Legnica
Łukasz Kołacz, Warszawa
Darek Koch, Końskie Małe
Krzysztof Gęza, Tarnów
Joachim Cyberman, Samonino
Paweł Młynarczyk, Kraków
Remigiusz Bilecki, Gniezno
Adam Różański, Błotnica Strzelecka
Mariusz Fedorowicz, Karsko

Tecra

Dział Systemów Komputerowych firmy Toshiba wprowadził na rynek dwa nowe komputery przenośne z najnowszym procesorem firmy Intel Core Duo. Toshiba Tecra A7 jest modelem, który z powodzeniem może zastąpić dotychczasowe komputery biurkowe. W stylowej obudowie zastosowano szereg funkcji technologii EasyGuard, najnowszą platformę Intel Centrino Duo i duży panoramiczny ekran o przekątnej 15,4 cala. Dzięki zastosowaniu wydajnej karty graficznej ATI Mobility Radeon użytkownicy mogą cieszyć się czystym obrazem i niezłą wydajnością.

Tecra A7 może pomieścić do 4 GB pamięci DDR2 o częstotliwości 533 MHz. Wykorzystuje też interfejs Serial ATA przyspieszający transfer danych z twardego dysku i ułatwiający konfigurację. Interfejs pozwala uzyskiwać transfer do 150 Mb/s, podczas gdy Parallel ATA – tylko 100 Mb/s. Zaokrąglona obudowa, odporna na uszkodzenia, chroni duży panoramiczny ekran i odporną na zalanie klawiaturę, umożliwiając w razie zamoczenia zabezpieczenie krytycznych danych i wyłączenie komputera.

www.toshiba.pl

Hybryda DivX

Rapsody DMB to hybryda niewielkiego odtwarzacza plików DivX oraz nagrywarki DVD. Nowy produkt umożliwia również odbiór telewizji mobilnej DMB (Digital Multimedia Broadcasting). Urządzenie zostało pozbawione wyświetlacza, w związku z czym wymaga podłączenia do telewizora lub projektora. Rapsody DMB odtwarza większość popularnych plików muzycznych. Ponadto oferuje

TRAK DMP-HS1 256 MB | TRAK DMP-110C



>>> Do obsługi odtwarzacza trzeba się przyzwyczaić...



>>> Odtwarzacz można „doładować” kartą SD lub MMC o dowolnej pojemności.

ODTWARZACZ MP3

Trak DMP-HS1
256 MB

Cena: 229 zł | Producent: Trak | Dystrybutor: Trak | www.trak-polska.com

DMP-HS1 wygląda jak zwykłe słuchawki z pałąkiem nakładanym na tył głowy (nie polecam używać czegoś takiego, jeśli nosisz okulary). Jednak pozory mylą – to pełnoprawny odtwarzacz mogący pomieścić w zależności od wersji od 128 do 1 GB muzyki (i innych danych). Ładowany jest przez USB, nie potrzeba żadnych sterowników – jeśli masz Win XP wszystko hula od pierwszego podłączenia...

No, nie do końca. **Gdy wgrałem do odtwarzacza pierwsze pliki, ten za Chiny ludowe nie chciał ich odtwarzać.** To dość dziwny problem, gdyż przy kolejnych próbach problemów już nie było. Niemniej pewną początkową kapryśność odnotowuję.

Do jakości odtwarzanej muzyki nie mam większych zastrzeżeń. Pewne **kłopoty nastęrcza jednak obsługa urządzenia** – muszą do niej wystarczyć cztery przyciski, przy czym te od głośności odpowiadają również za przeskakowanie między utworami, co nie jest wygodnym rozwiązaniem. Z oczywistych przyczyn brak też jakiegokolwiek wyświetlacza, więc nie możesz sprawować nad playerem pełnej kontroli.

Niemniej nowa propozycja Traka jest całkiem ciekawa. Player nie jest szczególnie drogi, ma wbudowaną baterię i niezłe możliwości. Poza tym – wszyscy znajomi będą cię pytali, jakich to bezprzewodowych słuchawek używasz...

ODTWARZACZ MP3

Trak DMP-110C

Cena: 179 zł | Producent: Trak | Dystrybutor: Trak | www.trak-polska.com

Mniej ekstrawaganciam sprzętem jest również przetestowany przez nas **Trak DMP-110C**. Małą ilość pamięci (128 MB) rekompensuje **możliwością czytania danych z kart SD i MMC**. Jeśli więc masz taką (np. w aparacie cyfrowym) i czasowo jej nie używasz, z powodzeniem możesz powiększyć kilkakrotnie pojemność odtwarzacza. Kolejną zaletą tego modelu są dwa wyjścia słuchawkowe oraz **dość niska, jak na jego możliwości, cena**.

Oczywiście player ma też wady. Przede wszystkim jest dość spory, co niektórym może przeszkadzać (kształtem przypomina małą piersiówkę). Ogólnie wygląda estetycznie, choć wykończeniu brak precyzji – na przykładowa karta SD nieco z niego wystaje, co nie wygląda najlepiej i nie jest praktyczne.

Małe problemy pojawiają się też z obsługą, która nie jest zbyt intuicyjna. Na pewno jednak wygodniej obsługiwać 110C niż H51, przy którym musisz sobie gmerać przy uchu. Grunt, że najważniejsza rzecz – jakość dźwięku – jest tu na zadowalającym (choć na pewno nie melomana) poziomie.

Spośród dwu testowanych odtwarzaczy mój wybór padłby raczej na model tańszy. Za niewielką gotówkę oferuje naprawdę sporo – o ile oczywiście dysponujesz kartą SD. ■ **mqc**



Konkrety:

Producent: Trak
Nazwa: DMP-H51
Pamięć: 256 MB
Czas działania na wbudowanej baterii: do 7 godzin
Czas ładowania: 3 godziny
Transfer: USB 2.0
Obsługa formatów: MP3, WMA



Konkrety:

Producent: Trak
Nazwa: DMP-110C
Pamięć: 128 MB
Zasilanie: bateria AAA
Transfer: USB 1.1
Wyświetlacz: LCD
Inne: smycz

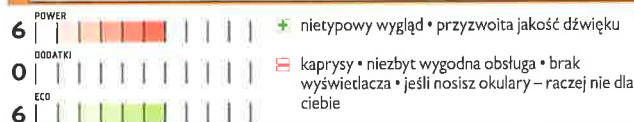
Ciekawostka



ładowarka Traka sprawdza się idealnie. Po prostu wtykasz w nią kabel USB, wsadzasz do prądu i już.

>>> Każdy posiadacz sprzętu z wbudowaną baterią zasilaną przez USB ma problem, gdy chce go zabrać w miejsce, gdzie nie ma dostępu do komputera. Właśnie w takich przypadkach

Trak DMP-HS1 256 MB



Trak DMP-110C



GENIUS LOOK 312P

KAMERA INTERNETOWA

Genius Look 312P

Cena: 85 zł | Producent: Genius | Dystrybutor: Tabasco | www.tabasco.pl

CO ZROBIĆ, by zainteresować kupujących niedrogą kamerką o przeciętnych osiągnięciach? Genius miał genialny pomysł...

Tak, to nie pomyłka. Nie zaczęliśmy w CDA opisywać pluszowych pieszków – ten widoczny na zdjęciu to właśnie **opakowanie dla kamarki**. Kabel USB wystaje mu z kieszeni ogrodniczek, tak że nie rzuca się w oczy, zaś prezentuje się naprawdę świetnie. **Kobiety, na których go testowałem, były zachwycone** (choć zastanawiały się, czemu piesek ma takie małe oczka. Pewnie zaspany).

Psiak jest też dość praktyczny. Można go położyć pod/na monitorze CRT lub chwycić jego łapami wąski LCD. **Osiągów nie ma rewelacyjnych, ale do podstawowych zadań kamerek nada się w zupełności**. Na uwagę zasługuje oprogramowanie DD ThemeParty, które pozwala na prostą i zabawną edycję zdjęć.

Ogólnie Look 312P to znakomity pomysł na prezent dla lubiącej czatować (jak i bawić się przy komputerze) kobiety. Za tak niską cenę nie znajdziesz równie sympatycznego gadżetu. ■ MQC



>>> Za świetny pomysł z opakowaniem kamarki w pluszaka.



>>> Nie daj się zwieść małym oczom tego psiaka! On patrzy nosem!

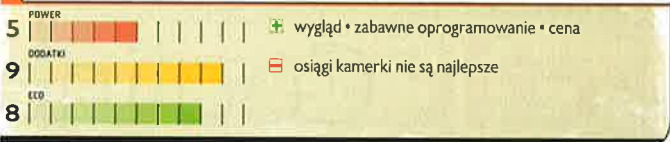
Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Producent: Genius
Nazwa: Look 312P
Matryca: 640 x 480 (300K)
Interfejs: USB
Filmy: do 30 klatek na s
Inne: mikrofon

Genius Look 312P



APOLLO
multimedia



www.apollomultimedia.pl

entertaining the world

kierownica
RW-5005 PC
FORCE FEEDBACK

Michał Bebenek

2005 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych
2004 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych
2003 - V-ce Mistrz Polski w gr. N
2001 - V-ce Mistrz Polski N-4
1999 - Mistrz Polski N-3
1998 - V-ce Mistrz Polski N-3



Arctic Cooling Silentium T2

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

STRIDER MP4



>>> W tym przypadku radziłbym nabyć inne słuchawki – lepszej klasy. Różnica w odsłuchu jest ogromna.



ODTWARZACZ MP3

Strider MP4

Cena 128 MB: 199 zł | Dystrybutor: Manta | www.manta.com.pl

ODTWARZACZ Strider MP4 ma aluminiową obudowę, która jest trwała i wygląda całkiem gustownie. 1,5-calowy kolorowy wyświetlacz pozwala na bezproblemowe przejrzenie zdjęć, tekstu w formacie TXT czy filmu zapisanego w MTV. Mimo że towarzyszą temu zaktócenia, szczególnie przy ustawieniu niskiej rozdzielczości obrazu, za bardzo to nie przeszkadza. Niewyświetlane są niektóre polskie czcionki w tekście, co niestety dotyczy też opcji w menu – sam układ interfejsu jest jednak przejrzysty i pozwala na sprawną obsługę odtwarzacza.

Jakość dźwięku jest nie najlepsza. Słyszalne są zniekształcenia – to jednak ewidentnie wina słuchawek (o nieco dziwnym zresztą kształcie), bo samo urządzenie w tym względzie sprawuje się dobrze. (Sprawdzone na innych słuchawkach.)

Strider odtwarza formaty MP3 i WMA, bez OGG, choć w przypadku tych drugich przejścia pomiędzy każdym utworem nieco się wydłużają. W ogóle czas reakcji na wywołane funkcje wydaje się tu za długi. Poprawnie natomiast sprawdza się opcja wyświetlania tekstu utworów.

Radio stoi i funkcjonuje zadowalająco, ale o nagranych z pomocą dyktafonu audycjach czy dźwięku ze źródeł zewnętrznych (tylko WAV i ACT) nie można już tego napisać.

Strider MP4 to urządzenie, które po dopracowaniu kilku wad mogłoby znaleźć grupę odbiorców poszukujących niedrogiego i funkcjonalnego odtwarzacza. Póki co jednak nie polecam. Chyba że po prostu chcecie poszpanować efektownym gadżetem. ■ DAMIAN

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Kolorowy wyświetlacz: LCD 1,5"
Transfer: USB 2.0
Formaty zapisu: WAV (32 Kb/s), ACT (8 Kb/s)
Formaty wideo: AMV, MTV
Pliki muzyczne: MP3, WMA, ASF, WAV
Equalizer: tak, 7-poziomy
Zasilanie: akumulator litowo-jonowy (do 10 godz. odtwarzania)
Format obrazów: JPG, GIF i BMP
Pliki tekstowe: TXT
Waga: 35 g

Ceny:

128 MB – 199 zł
256 MB – 249 zł
512 MB – 499 zł
1 GB – 599 zł

Strider MP4

5 POWER
3 ODDATKI
7 ECO

- liczba zastosowań • wygląd i trwała obudowa • wyświetlanie tekstu utworów
- przyciski na przednim panelu • brak polskiej czcionki • jakość nagrań dźwięku • czas reakcji

Coś Wi-Fi w powietrzu ...



Sieci bezprzewodowe PENTAGRAM

Cerberus ADSL Wi-Fi 802.11g Plus



4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, QoS, zarządzanie pasmem, dynamic DNS, odłączana antena zewnętrzna, wbudowany modem ADSL, obsługa aneksu A (ADSL over POTS)

Doskonale rozwiązanie dla bardziej wymagających użytkowników. Do jego najważniejszych cech zaliczyć należy funkcje pozwalające na zwiększenie komfortu współdzielenia łącza internetowego poprzez QoS i zarządzanie pasmem.

Cerberus ADSL Wi-Fi 802.11g



4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, QoS, odłączana antena zewnętrzna, wbudowany modem ADSL, obsługa aneksu A (ADSL over POTS)

Cerberus posiada wbudowany modem ADSL, dzięki któremu z łatwością można podłączyć sieć lokalną do Internetu przez łącze ADSL. Urządzenie także pomaga zapewnić komfort pracy oraz korzystania z sieci przez wielu użytkowników dzięki obsłudze QoS.

Cerberus Wi-Fi 802.11g



4 portowy switch 10/100 Mbit/s, router, firewall, 2 odłączane anteny zewnętrzne

Cerberus Wi-Fi 802.11g to doskonałe rozwiązanie, jeżeli chcesz podzielić swoje łącze między kilku użytkowników. Jest to wyjątkowo łatwe dzięki obsłudze NAT pozwalającej na korzystanie z jednego łącza do Internetu przez wielu użytkowników podłączonych do sieci poprzez wbudowany 4-portowy switch 10/100 Mbit/s lub interfejs bezprzewodowy 54 Mbit/s.

Do każdego urządzenia dołączona jest obszerna dokumentacja w języku polskim, a także przewodnik "Połącz się wNET", który przeprowadzi Cię przez proces tworzenia małej sieci lokalnej. Wszystkie produkty sieciowe PENTAGRAM objęte są 5-letnią gwarancją w systemie opieki i wsparcia S.O.S. z bezpłatnym serwisem Door-To-Door.

tel. (22) 338 9000
www.pentagram.pl

MULTIMEDIA VISION® wyłączny
dystrybutor produktów PENTAGRAM
02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 28

PENTAGRAM GROUP

PENTAGRAM Networking and Communication | PHOTON Digital Photography | FREEZONE Xtreme Cooling | INFINITY Xtreme Power



CREATIVE INSPIRE T6060 | CREATIVE I-TRIGUE 3220

>>> Zestaw wpada w oko – żeby tylko nie było widać śladów palców...



>>> Pilot sterowania z dodatkowymi wejściami na słuchawki.



ZESTAW GŁOŚNIKÓW 5.1

Creative Inspire T6060

Cena: 329 zł | Dostarczył: Creative Labs sp. z o.o. | www.creative.com

MASZ JUŻ dość brzęczących głośniczków podczas słuchania muzyki, grania lub oglądania filmu? Zatem czas na ich zmianę! Ale wybór nowego zestawu nie jest zbyt prosty.

Creative od dawna jest jednym z liderów w produkcji bardzo dobrych kart muzycznych i zestawów głośnikowych. Produkty tej firmy charakteryzują się dobrymi parametrami pracy i zadowolą najbardziej wybrednego użytkownika. Podobnie jest w przypadku zestawu T6060. Głośniki satelitarne wykonane zostały z czarnego plastiku, przy czym tylna część obudowy oraz noga zostały wykonane z ciemnego, przezroczystego tworzywa. Optycznie prezentują się bardzo efektownie, nieco gorzej jest z utrzymaniem czystości – widoczne jest każde odbicie linii palarnych palca. Jakość dźwięku generowanego przez zestaw jest zadowalająca. Należy wspomnieć o przewodowym pilocie, z pokrętką głośności i siły basu. Rozczarowuje niestety subwoofer, który zawsze w zestawach Creative'a był bardzo głośny i donośny. W przypadku T6060 jest zaledwie poprawny. Użytkownik, aby usłyszeć mocniejsze brzmienie, musi nieco podkręcić parametry karty dźwiękowej. Zestaw ten z pewnością wzbogaci nasze doznania związane z dźwiękiem, tym bardziej gdy byliśmy wcześniej „katowani” zwykłymi głośnikami stereo. Ale audiofilom, a nawet wymagającym amatorom, nie polecam. ■ DAN

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Moc głośników:
8 W RMS na kanał (4 kanały)
18 W RMS w głośniku centralnym
22 W RMS w głośniku niskotonowym
Pasmo przenoszenia:
40 Hz–20 kHz
Odstęp sygnału od szumu: 80 dB
Pilot przewodowy: tak
Gwarancja: 2 lata

>>> To głośniki, które można zamontować na ścianie, a i tak będą w miarę dobrze grały.



>>> Regulacja głośności i wzmocnienia basów.



ZESTAW GŁOŚNIKÓW 2.1

Creative I-Trigue 3220

Cena: 269 zł | Dostarczył: Creative Labs sp. z o.o. | www.creative.com

GŁOŚNIKI 2.1, czyli dwie kolumny satelitarne oraz subwoofer odpowiedzialny za najniższe tony, są cały czas popularne, gdyż właściciele komputerów stojących w małych pokojach nie zawsze chcą lub mogą rozmieścić odpowiednio więcej kolumn tak, by przestrzeń dźwiękowa była w miarę optymalna.

Zestaw Creative I-Trigue 3220 wykonano bardzo estetycznie. Kolumny satelitarne mogą stać na biurku lub być przykręcone do ściany, gdyż podstawa jest demontowalna. Mankamentem są dość krótkie przewody, które są na stałe przymocowane do satelitów (w razie potrzeby trzeba je samemu przedłużyć).

Do subwoofera podłączamy zasilanie oraz wszelkie przewody. Włącznik i regulacja głośności oraz wzmocnienia basów znajdują się na końcu przewodowego pilota, w który wbudowano dodatkowo gniazdo mini-jack na słuchawki.

Nie jest to najmocniejszy zestaw Creative'a, jaki miałem okazję testować. Jeśli ktoś potrzebuje przestrzeni dźwiękowej lub większej mocy, musi zakupić inny zestaw. Jeżeli jednak nie zamierza robić w domu dyskoteki, a i przy filmach DVD korzystacie z odtwarzacza stacjonarnego, tego typu głośniki powinny was zainteresować. ■ techNICK

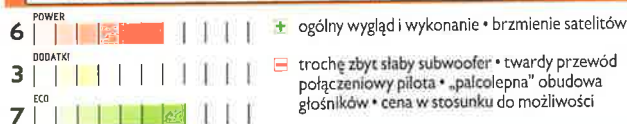
Rzeczywisty wymiar



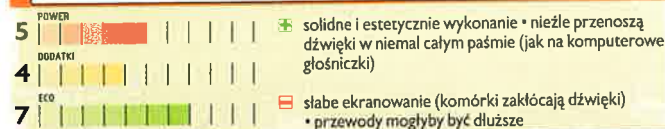
Konkrety:

Typ głośników: 2.1
Moc głośników (satelity/ subwoofer): 6/17 W
Pasmo przenoszenia:
40 Hz–20 kHz
Odstęp sygnału od szumu: 80 dB
Pilot przewodowy: tak, z regulacją wzmocnienia basów i gniazdem słuchawek

Creative Inspire T6060



Creative I-Trigue 3220



>>> Wejście zasilania i włącznik wentylatorów.



>>> Wentylowanie od spodu, pomysły na schłodzenie laptopa w ciepłe dni.

>>> Dwa cichobieżne wentylatory zapewniają dobre chłodzenie.

PANEL CHŁODZĄCY

Titan G3T

Cena: 115 zł | Dostarczył: Action SA | www.action.pl | www.titan-cd.com

CZY przypadkiem twój nowy komputer przenośny nie wydziela więcej ciepła niż przeciętna, zakupiona w markecie farełka? Jeżeli tak, możesz schłodzić swoją maszynę korzystając ze specjalnego aluminiowego panelu.

Komputery przenośne mają to do siebie, że nawet najlepiej zaprojektowane potrafią wygenerować ogromne ilości ciepła. Problem z chłodzeniem najbardziej dotkliwie odczuwany jest w okresie letnim, kiedy słupek rtęci wspina się do górnych granic, a sprzęt po prostu fiksuje. Titan G3T to właściwie aluminiowa deska, na której kładziemy nasz komputer. Obudowa ta została wyposażona w dwa cichobieżne wentylatory, które generują niewielki hałas na poziomie 23 dBA. Co ciekawe, za pomocą śrubokręta możemy sami zmienić tryb nawiewu na wyciąganie powietrza. Na lewej krawędzi zamontowano wyłącznik wentylatorów oraz wejście zasilania. W zestawie znajduje się specjalny przewód do zasilania panelu z portu USB laptopa, w zestawie tym nie znajdziemy zasilacza. Przewód mógłby być jednak dłuższy lub zwijany.

Urządzenie znajdzie na pewno zastosowanie u osób lubiących pracę z laptopem na kolanach. Minusem jest to, że przy biurku panel podnosi do góry cały komputer i korzystanie z klawiatury jest dość męczące dla nadgarstków. ■ DAN



Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Rozmiar: 324,5 x 264 x 27 mm
Wentylatory: 2 x 70 x 70 x 15 mm
Zasilanie: 5 VDC (USB)
Liczba obrotów: 2000 (+/-10%) RPM
Głośność pracy: <23,2 dBA

plustek

numer 1 w Polsce



PROFESKA

... to mało powiedziane !!!

OpticPro ST64+



+ SilverFast®

Rozdzielczość 3200 x 6400 dpi
Inteligentne usuwanie defektów
Kliske średnio- i wielkoformatowe
Interfejs USB 2.0 Hi-Speed

Plustek OpticPro ST64+ to doskonały skaner płaski z zaawansowanymi możliwościami skanowania slajdów i negatywów. Wyposażony w zaawansowany sterownik SilverFast zapewnia najlepsze wyniki skanowania. Dołączone oprogramowanie umożliwia zdejmowanie masek barwnych z negatywów (w zależności od producenta, rodzaju i czułości kliszy) oraz inteligentne usuwanie defektów (kurzu i zadrapań) skanowanego obrazu, z wykorzystaniem funkcji SRD (Smart Removal of Defects). Wbudowana przystawka pozwala skanować aż 12 klasek kliszy 35 mm (3 paski kliszy po 4 klatki), 6 slajdów w ramach, kliske średnioformatowe 6x6 cm i 6x9 cm oraz wielkoformatowe 13x18 cm. Transfer danych między skanerem a komputerem odbywa się przez szybki interfejs USB 2.0 Hi-Speed.



MULTIMEDIA VISION®

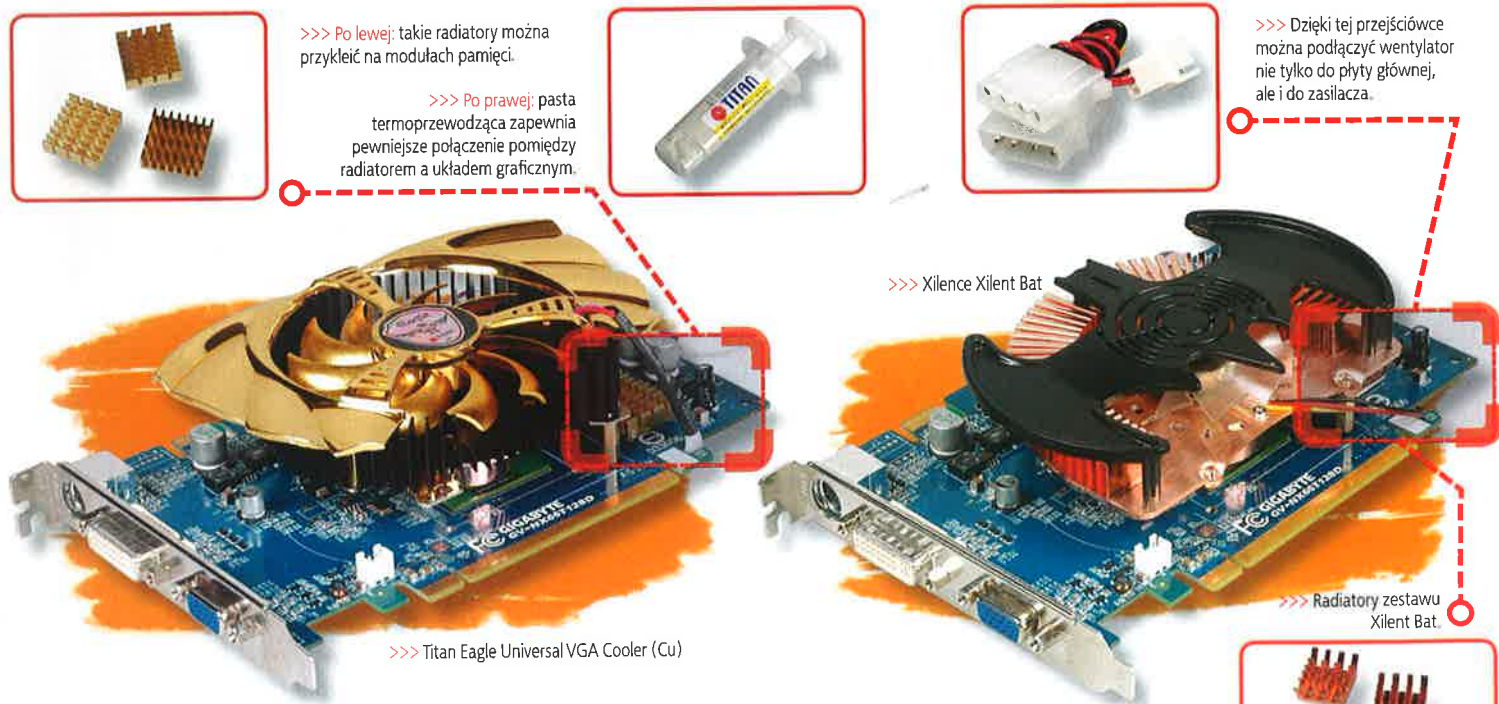
Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów Plustek w Polsce

ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 9000, www.plustek.pl

Titan G3T

POWER	6	pasuje do większości komputerów • możliwość zmiany trybu z nawiewu na wyciąganie • bardzo cicha praca wentylatorów
DODATKI	2	
ECO	6	niewygodny podczas pracy przy biurku • brak zasilacza w zestawie

TITAN EAGLE UNIVERSAL VGA COOLER (CU) | XILENCE XILENT BAT



CICHE UKŁADY CHŁODZĄCE

Titan Eagle Universal VGA Cooler (Cu)

Cena: 95 zł | Dostarczył: Action S.A. | www.action.pl | www.titan-cd.com

Xilence Xilent Bat

Cena: 87 zł | Dostarczył: INCOM Wrocław | www.incom.pl | www.xilencepower.com

ZWYKLE kiedy kupujemy kartę graficzną, nie zwracamy uwagi na system chłodzenia. I błąd. Jestem pewien, że wielu graczy doświadczyło nieprzyjemnej sytuacji, gdy komputer zresetował się podczas zabawy lub na ekranie pojawiły się artefakty.

Było to spowodowane przegrzaniem się rdzenia procesora graficznego lub pamięci na karcie. Wtedy najczęściej kończy się to złorzeczeniem i kombinacjami, co tu zrobić, by dało się grać bez strachu o sprzęt. Rozwiązaniem jest kilka – ja przedstawię jedno ze skuteczniejszych, choć nie najtańsze.

Obydwa testowane zestawy, Titan Eagle Universal VGA Cooler (Cu) i Xilence Xilent Bat, składają się z ośmiu radiatorów przyklejanych do pamięci, sporych rozmiarów radiatora z użebrowaniem oraz

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Wymiary radiatora VGA: 35,5 x 135 x 90 mm
Wymiary wentylatora: 80 x 80 x 10 mm
Prędkość obrotowa: do 2000 ± 10% RPM
Przepływ: 23,58 CFM
Ciśnienie statyczne: 0,93 mm Aq
Hałas: do 20 dBA
Pobór mocy: 1,68 W
Inne: pasta termoprzewodząca

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Wymiary radiatora VGA: 127,5 x 82 x 32,5 mm
Wymiary wentylatora: 60 x 60 x 10 mm
Prędkość obrotowa: do 2500 ± 10% RPM
Przepływ: 20 CFM
Ciśnienie statyczne: 0,93 mm Aq
Hałas: do 22 dBA
Pobór mocy: 0,96 W
Inne: pasta termoprzewodząca, przejściówka Molex

Oba zestawy można przymocować zarówno do kart z procesorami ATI (modele 9XXX, 3XX, 6XX i 8XX), jak i Nvidii (GF 3 Ti200-500; GF4 MX, Ti, FX 5XXX; GF 6XXX) i to z różnym rozkładem otworów. Łatwiejszym w montażu okazał się zestaw Titana, choć plastik zastosowany jako osłona radiatora i wentylatora wydaje się kruchy – zalecam zatem zachować ostrożność przy jego instalacji.

Skuteczność chłodzenia sprawdziłem podczas spoczynku oraz podczas uruchomionego dema z programu 3DMark 05 (dane zapisywane były w tle przez program RivaTuner). Dodatkowo sprawdziłem, do jakiego poziomu uda się podkręcić zegary procesora i pamięci, i wykonałem test 3DMarkiem 05. Niższą temperaturę oraz wyższe taktowanie rdzenia uzyskałem przy zestawie Xilence, ale ogólnie karta wykazywała wyższą wydajność przy Titanie (lepsze radiatory pamięci). Był on też skuteczniejszy po zastosowaniu pasty z Xilence.

Podczas studiowania wyników okazało się, że zmiana chłodzenia sprawiła, iż kartę, która niemal nie dawała się podkręcić, udało się zmusić do pracy z zegarami wyższymi o ponad 20% od standardowych przy niższej temperaturze pracy, widać więc, że w dobre chłodzenie warto zainwestować. ■ Mike-L

Wyniki porównania

	Oryginalny	Xilence Xilent Bat	Titan Eagle Copper
Temperatura w spoczynku	55 °C	51 °C	53 °C
Temperatura podczas pracy	81 °C	70 °C	74 °C
Maksymalne zegary	520 MHz /1,05 GHz	625 MHz /1,2 GHz	609 MHz /1,25 GHz
Wynik w 3DMark 05	3453	4016	4111

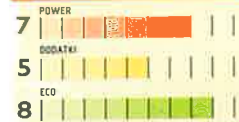
wentylatorem, pasty termoprzewodzącej oraz systemu mocowania. Xilence dodatkowo ma przejściówkę pozwalającą czerpać energię dla wentylatora z zasilacza komputerowego (złącza Molex) – standardowo przewody zakończono wtyczkami pasującymi do złączy na płytach głównych. Przewody są 3-żyłowe, dzięki czemu systemy płyty głównej mogą sterować szybkością pracy wiatraczków.

Titan Eagle (Cu)



- + bardzo cicha praca • łatwy montaż • skuteczne radiatory na pamięci
- niezbyt dobrej jakości plastik osłony radiatora • brak przejściówki do wtyczki Molex

Xilence Xilent Bat



- + niezła wydajność głównego radiatora • możliwość podłączenia do płyty głównej i zasilacza (Molex)
- utrudniony montaż (sprężynujące blaszki) • pasta przewodzą prąd (trzeba bardzo uważać by nie zwrócić nią układów na karcie) • głośniejsza niż Titan

*Ceny podane przez dysybulora w dniu składania tekstu.

Rowerowa wiosna!

Cztery na każdą trasę...

Ta cholerna zima musi się wreszcie skończyć! A kiedy już się skończy – mam zresztą nadzieję, że kiedy czytasz te słowa, jest już po niej – nadejdzie czas, by ruszyć się z domu. Najlepiej na rowerze, bo po chłodach spędzonych przed kompem przyda się trochę ruchu. Oto, co nowego przygotowali na wiosnę dystrybutorzy dwukołowców.



Dystrybutor: Kross | Cena: 1799 zł | www.kross.pl

Stanley Park

Rower miejski – najlepszy do przejazdów ulicami i parkami większych lub nieco mniejszych metropolii. Zaprojektowany głównie z myślą o walorach użytkowych i funkcjonalności – dzięki temu jeździ się na nim wygodnie w każdej sytuacji, bez konieczności przebijania się w strój sportowy. Dbałość o ergonomię użytkownika objawia się przede wszystkim w wyglądzie ramy (łatwo się z niej zsiada i wsiada) oraz w elementach dodatkowych – bagażniku (idealnym do przewożenia plecaka, torby czy teczek), błotnikach na kołach i łańcuchu (nawet w trudnych warunkach ubranie się nie pobrudzi). Stanley Park wyposażony jest również w pełny zestaw części wymaganych przez kodeks drogowy – ma kompletne oświetlenie i odbłaski zwiększające twoje szanse na przeżycie, gdy poruszasz się po drogach publicznych. Nic tylko wsiadać i jechać... do najbliższego sklepu z gramy.



Dystrybutor: Wheeler | Cena: 2899 zł | www.wheeler.pl

Cross 56

Typowy rower crossowy – w sam raz do jazdy w terenie, leśną ścieżką czy górską szosą. Aluminiowa rama sprawia, że jest wystarczająco lekki, by nawet najbardziej strome podjazdy można było pokonywać bez zbędnego wysiłku – dzięki niej również przenoszenie roweru nad przeszkodami terenowymi jest stosunkowo proste. Standardowo Wheeler Cross 56 wyposażony jest w system przerzutek Shimano Deore – jeden z bardziej solidnych stosowanych w tej klasie pojazdów. W efekcie największym atutem tego modelu jest jego niezawodność, a to przy rowerach crossowych rzecz właściwie najważniejsza.



Dystrybutor: Kross | Cena: 1899 zł | www.kross.pl

Sign FR1

Rower dla tych, którzy mają własną jazdę – na miejskich ulicach i deptakach raczej nie pokaże swoich możliwości. To dwukołowiec do naprawdę ostrej, ekstremalnej jazdy, który dzięki specjalnym amortyzatorom umożliwia wykonywanie najbardziej karkołomnych skoków i zjazdów. Z tego względu model ten używa się głównie do jazdy w górach i po specjalnie wybudowanych torach ziemnych (typu fourcross, dirtjumping, freeride). Jest reklamowany jako rower, z którym można wygrać walkę z grawitacją – mówiąc szczerze, staruszek Newton nie ma powodów do obaw, ale rzeczywiście, to sprzęt dla tych, którzy chcą nie tyle jeździć, co fruwać.



Dystrybutor: Kross | Cena: 1199 zł | www.kross.pl

Navigo

Trekkingowiec jak się patrzy – wymyślony tak, by nie zawieść nawet w trakcie dalekich, wielodniowych wypraw. Geometria ramy zapewnia umiarkowaną pochyloną pozycję, w której 45-50% masy ciała spoczywa na komfortowym siodełku, co odciąża ręce i kręgosłup. Według naukowców – tylko czy można im wierzyć?! – takie ułożenie to złoty środek pomiędzy aerodynamiką, efektywnością pedalowania a możliwością wielogodzinnej podróży. Kolejnym powodem, by modelem tym zainteresowali się miłośnicy długich rowerowych wycieczek, jest jego wyposażenie dodatkowe, m.in. stelaż na sakwy przednie, duży bagażnik, kompletne oświetlenie itd. No bo co zrobić, jeśli ten sklep z gramy znajduje się za siedmioma górami?

KONKURS SMS

Do wygrania
rower Kross
Hexagon V2.

Jest to rekreacyjny rower do szerokiego zastosowania – świetnie sprawdza się zarówno na pagórkowatym terenie, na leśnych i polnych ścieżkach oraz w jeździe miejskiej – czysta radość i wytchnienie oraz pretekst do oderwania się od wirtualnej rzeczywistości.

Aby je wygrać, wystarczy
odpowiedzieć na pytanie
konkursowe:

Co oznacza słowo
Hexagon?

- A) Kłótwa
- B) Sześciokąt
- C) Tura

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.KR.X, gdzie **X** to prawidłowa
odpowiedź na pytanie konkursowe
(A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer
7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na
zgłoszenia czekamy do 19 kwietnia 2006 r.



KROSS

Fundatorem nagrody jest Kross, www.kross.pl



mobista.pl

www.mobista.pl wap.mobista.pl

Dajesz 2 i muza gra!

POLI MONO REAL 72555

MEGA HITY	POLI	MONO	REAL
"Hugb Ur"	ZJC659P0	ZJC012N1	ZJC102U0
"My Humps"	ZJC529P0	ZJC2912N3	ZJC092U0
"Al No Corrido"	ZJC489P0	ZJC5012N0	ZJC122U0
"XYZ"	ZJC579P0	ZJC2912N0	ZJC112U0
"Miech mówią, że to nie jest miłość"	ZJC129P0	ZJC012N7	ZJC072U0
"Candy Shop"	ZJC984P0	ZJC1212N5	ZJC810U0
"Ass Ur"	ZJC479P0	ZJC2812N6	ZJC082U0
"What's In It For Me?"	ZJC089P0	ZJC2812N8	ZJC841U0
"Anal P"	ZJC445P0	ZJC212N5	ZJC651U0
"Big City Life"	ZJC669P0	ZJC112N7	ZJC42U0
"Durch den Monsun"	ZJC859P0	ZJC3112N9	
"Uhn Tiss Uhn Tiss Uhn Tiss"	ZJC869P0	ZJC3112N9	
"Hey Boy"	ZJC879P0	ZJC3212N0	
"Kylie"	ZJC889P0	ZJC3212N1	
"When I'm Gone"	ZJC899P0	ZJC3112N9	
"Push the Button"	ZJC799P0	ZJC3112N6	
"Ultimatum"	ZJC599P0	ZJC2912N4	
"Believe Me"	ZJC979P0	ZJC4412N0	
"2 bajki"	ZJC599P0	ZJC2912N6	
"I Don't Care"	ZJC569P0	ZJC2912N7	
"Tripping"	ZJC599P0	ZJC2912N9	
"Czyje jak poemat"	ZJC899P0	ZJC3112N9	
"Sore"	ZJC999P0	ZJC4412N1	
"Welcome To The City"	ZJC000P1	ZJC3412N2	
"Maharaja Barley"	ZJC100P1	ZJC3412N5	
"Behind These Hazel Eyes"	ZJC948P0	ZJC2512N9	ZJC191U0
"Club Tropicana"	ZJC528P0	ZJC2212N0	ZJC181U0
"Don't Cha"	ZJC806P0	ZJC1012N4	ZJC171U0
"You And Me"	ZJC938P0	ZJC2312N1	ZJC591U0
"You Give Love A Bad Name"	ZJC828P0	ZJC2312N2	ZJC101U0
"All About Us"	ZJC898P0	ZJC2212N9	ZJC131U0
"Znak pokoju"	ZJC438P0	ZJC2212N4	ZJC061U0
"Mama Mia"	ZJC488P0	ZJC2212N1	ZJC081U0
"Put Your Hands Up In The Air!"	ZJC218P0	ZJC2012N6	ZJC950U0
"Wyginał Smiało ciało"	ZJC598P0	ZJC2212N3	ZJC051U0
"What a Feeling"	ZJC967P0	ZJC1912N2	ZJC960U0
"One Night In Bangkok"	ZJC637P0	ZJC1612N9	ZJC021U0

TAPETY 72555

Tapety dostępne na wszystkich telefonach z kolorowym wyświetlaczem i obsługujące WAP

ANIMACJE 72555

GRY JAVA 7555

np. dla gry RAYMAN 3 wyslij SMS z kodem RAY26 na numer 7555

NOWOSCIE Z OSTATNIEJ CHWILI!

ASFALT RECORDS	POLI	MONO	REAL
"Wiele dróg"	PDE	ZJC909P0	ZJC592U0
"Nie potrafisz gwizdać"	PDE	ZJC919P0	ZJC402U0
"Poleplony"	Fisz	ZJC929P0	ZJC312N7
"Kryminalny Blues"	Fisz Envee	ZJC939P0	ZJC312N5
"Krećcio"	Fisz Envee	ZJC949P0	ZJC462U0
"Dm Ci przeżył"	Enmade i Sokol	ZJC959P0	ZJC312N5
"Kochana Polska"	O.S.T.R.	ZJC013P0	ZJC312N6
"Komix"	O.S.T.R.	ZJC007P0	ZJC312N7
"Odrzeczony Hip-hop"	O.S.T.R.	ZJC526P0	ZJC0812N7

BĘDZIE DOSTRÓ!

GRY JAVA 72555

Aby zagrać w grę Java należy wysłać SMS z kodem podanym poniżej oraz numer 72555 (np. dla gry Revival wyslij SMS o treści: ZJC179J0 na numer 72555)

REAL TONE 72555

Dostępne dla telefonów posiadających oprogramowanie TRUE TONE i REAL MUSIC (obsługujących formaty MP3 lub AAC)

244 za super gierke

gorące laski na twoją komórkę 7555

HIP-HOP

WIELKIE JOŁ	POLI	MONO	REAL
"Baker Baku potęga"	WSZ & CNE	ZJC169P0	ZJC2512N9
"Jeszcze raz"	WSZ & CNE	ZJC199P0	ZJC2612N2
"Głogówka"	WSZ & CNE	ZJC219P0	ZJC2612N4
"Drewnianej małpy rock"	Don Gurolesko	ZJC279P0	ZJC2712N0

HIP-HOP

PROSTO	POLI	MONO	REAL
"Witam was w rzeczywistości"	WVO	ZJC359P0	ZJC2712N5
"Nie bój się zmiany na lepsze"	WVO	ZJC379P0	ZJC2712N9
"Mogę wszystko"	WVO	ZJC369P0	ZJC2812N0
"Minorum Gentium"	WVO	ZJC399P0	ZJC2812N1
"Dany rade"	WVO	ZJC419P0	ZJC2812N3
"Sen"	WVO	ZJC449P0	ZJC472N4
"To jest to"	Hemp Gru	ZJC449P0	ZJC2912N0
"Samci swoi"	Hemp Gru	ZJC459P0	ZJC2912N1
"Życie Warszawy"	Hemp Gru	ZJC469P0	ZJC2912N2

HIP-HOP PEJA

POLI	MONO	REAL
"Ca Cię boli?"	Peja	ZJC826P0
"Dzień zagłady"	Peja	ZJC849P0
"Głogówka"	Peja	ZJC845P0
"Korekcyjne życie"	Peja	ZJC676P0
"Mój rap, moja rzeczywistość"	Peja	ZJC819P0
"Reprezentuję białe"	Peja	ZJC809P0
"Własciwcy wybor"	Peja	ZJC789P0

gorące laski na twoją komórkę 7555

5zł/6,10 z VAT

gorące laski na twoją komórkę 7555

5zł/6,10 z VAT

JAK SZCZĄTKA: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać dzwonek wyslij SMS z kodem 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka. ZJC135P0 DZWIENNIK ZWYKLE (MONO) Wysłaj SMS-em kod pod 72555. Należy - podać kod z tabeli, np. ZJC0112N2. (Słownik) - litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. ZJC0112Z2. Słowniki - litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. ZJC0112S2. Materiały - litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. ZJC0112M2.

Magazyn



Muminki

Wyspa Muminków & Muminki i Marsjanie

Na księgarskie półki trafiły właśnie dwa kolejne albumy komiksowej serii „Muminki”. Ich autorką jest naturalnie sama Tove Jansson – twórczyni tych najpopularniejszych trolli świata, która prócz pisania i ilustrowania klasycznych książek zajmowała się także historiami obrazkowymi. Na trzeci tomik serii zatytułowany „Wyspa Muminków” składają się trzy opowieści: „Życie rodzinne”, „Wyspa Muminków” i „Zakochany Muminek”, z których dowiemy się m.in., że Włóczykij jest prawdziwym waga-bundą, poznamy groźną ciotkę Muminków oraz odkryjemy tajemnicę ich dalekich przodków z epoki kamiennej. W tomiku czwartym – „Muminkach i Marsjanach”, znajdziemy dwie historyjki – „Rabusi” oraz tytułową o Marsjanach. W pierwszej Muminek z Rykiem wymyślają sto sposobów na zdobycie pieniędzy. Druga historia mówi o tym, jak niebezpieczna może być zabawa nieznanym urządzeniem. Atutem jest także tłumaczenie Teresy Chłapowskiej – wieloletniej tłumaczki prozy Tove Jansson – dzięki czemu zachowują one klimat swych książkowych krewniaczek. Warto! [gem]

- scenariusz: Tove Jansson
- rysunek: Tove Jansson
- tłumacz: Teresa Chłapowska
- wydawnictwo: Egmont
- cena: 14,90 zł



Piekło i szpada

Tytuł powieści w dość jawny sposób nawiązuje do pojęcia „powieści płaszcza i szpady”, w którym zamknięto dziewiętnastowieczne romanse Aleksandra Dumasa, Michela Zevaco czy Teofila Gothiera. I trzeba przyznać, że nawiązanie jest bardzo trafne – tak właśnie mógłby pisać każdy z wymienionych, gdyby zechciał do snutych przez siebie wątków dodać element fantastyki.

F. W. K. stworzył niezwykle interesujący świat, w którym dworskie intrzygi przeplatają się z kłopotami Szatana. Ten ostatni zresztą staje przeciwko Bogu po stronie ludzi i stara się, czyniąc dobro, ratować świat skazany przez swego Stwórcę na zapomnienie. Kres potrafi stworzyć niezwykle przekonujące postaci bohaterów, tkając przed oczami czytelnika barwny kobierzec przygód, gwałtownych uczuć i niespodziewanych zwrotów akcji. Przeczytałem tę powieść jednym tchem – i z największym zainteresowaniem będę czekał na kolejne części cyklu – autor bowiem nie zamierza składać pióra i z pewnością uraczy nas kolejnymi przygodami bohaterów. [EGM]

- autor: Feliks W. Kres
- wydawnictwo: Fabryka Słów
- cena: 29,99 zł



Gol!

Historia ciekawa, choć sztampowa – młody chłopak z Ameryki Południowej ucieka wraz z ojcem do USA, marząc tylko o tym, by grać w piłkę nożną. Po latach trafia do zespołu Newcastle United, tutaj walczy o uznanie i szacunek kibiców i innych zawodników. W kinach film przepadł, ale teraz, przed Mistrzostwami Świata, warto sięgnąć po niego w wersji DVD – choćby po to, by przetestować swój zestaw kina domowego przed prawdziwymi meczami. Atutem filmu jest także udział (krótki, bo krótki, ale zawsze) prawdziwych gwiazd, w tym trenera Liverpoolu Rafaela Beniteza i francuskiego czempiona Zinedine Zidane'a. [Hut]



- Reżyser: Danny Cannon
- Obsada: Kuno Becker, David Beckham, Rafael Benitez, Zinedine Zidane
- Dodatki DVD: reportaż z planu „Behind the Pitch”, film o Mistrzostwach Świata, teledysk Happy Mondays „Playground Superstar”

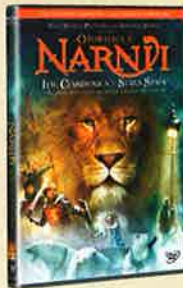
Do wygrania 5 filmów „GOL!” na DVD
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Jak nazywa się odciołca główną rolę w filmie „GOL!”?
A) Kuno Becker
B) Bucko Kener
C) Kuba Bączko

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.GOX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 19 kwietnia 2006 r.

Opowieści z Narnii

Jeszcze niedawno Narnia królowała w kinach, teraz trafia do sprzedaży w wersji DVD. „Opowieści” zajmują równie mocno na małym ekranie, jak i na dużym – dobry zestaw kina domowego pokazuje, dlaczego film ten porównywano do „Władcy Pierścieni”. Przy tego typu produkcji nie mogło oczywiście zabraknąć ciekawych dodatków specjalnych, tutaj wyróżnić trzeba przede wszystkim naprawdę ciekawe wywiady z twórcami i kilka całkiem śmiesznych ciekawostek z planu. Tego DVD-ka nie trzeba specjalnie polecać – jedna z ciekawszych superprodukcji ostatnich miesięcy to zakup obowiązkowy dla fanów sfilmowanego fantasy. [Hut]



- Reżyser: Andrew Adamson
- Obsada: Georgie Henley, Skandar Keynes, William Moseley, Anna Popplewell, Tilda Swinton
- Dodatki DVD: wywiady z twórcami, ciekawostki z planu

Do wygrania odtwarzacz DVD i 5 filmów „Opowieści z Narnii: Lew, Czarnowłosek i Ślana Szafa”
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Jak nazywa się autor powieści, na podstawie której nakręcono film?
A) C.S. Lewis
B) J.R.R. Tolkien
C) E.A. Poe

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.NAX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 19 kwietnia 2006 r.

Kurczak Mały

Mały Kurczak największym bohaterem na świecie? Cóż, to możliwe tylko w filmie animowanym. „Kurczak Mały” to kolejna z Disneyowskich komputerowych animacji, poziomem nieustępująca niczym takim produkcjom, jak choćby „Potwory i Spółka”. Nie jest to „Shrek”, mniej jest tu puszczenia oka i aluzji zrozumiałych tylko dla dorosłych, ale ten akurat film docenić trzeba raczej za wysoki kunszt realizacyjny niż za dwuznaczności i niedomówienia. Świetna jest również polska obsada – Maciej Stuhr w roli tytułowej naprawdę rządzi, a Cezary Pazura nie przesadza z głosowymi szarżami (co ma przecież w zwyczaju). [Hut]



- Reżyser: Mark Dindal
- Obsada PL: Maciej Stuhr, Andrzej Grabowski, Hanna Śleszyńska, Cezary Pazura
- Dodatki DVD: sceny usunięte, gra „Gdzie jest Fiszu?”, filmy dokumentalne z planu, dwa teledyski

Do wygrania 5 filmów „Kurczak Mały” na DVD
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Bohaterem filmu jest:
A) Kaczuska
B) Kurczak
C) Rys

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.KMX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 19 kwietnia 2006 r.



cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

1-52
MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 52-krotna prędkość nagrywania CD-R

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie

DVD-R

w kopercie

DVD±R

w kopercie

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

DVD+R x8



**Slim
Tower**
10 PCS

DVD-R x8

**Wypalisz
4.7GB**



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: italoocynk ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x8 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48 mm 116 ± 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: italoocynk ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywność: 100 lat
Kompatybilność: Plexor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4. 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43
Tomsoft, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63
fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl

TOMSOFT

ULTIMA

Podkręcamy karty graficzne

Krzysztof Wierzbicki | Przyspieszanie kart graficznych

Overclocking to bardzo popularny i przede wszystkim darmowy sposób na zwiększenie wydajności. Powiemy wam, jak sprawnie i bezpiecznie podkręcić kartę graficzną!

Pierwszym krokiem na drodze do najwyższej wydajności niech będzie instalacja najnowszych sterowników dostępnych na stronie producenta. W przypadku układów firmy ATI (support.ati.com) chodzi o najświeższą edycję driverów Catalyst (kolejne wersje wychodzą co miesiąc), sterowniki Nvidii (www.nvidia.com/page/support.html) natomiast nazywają się ForceWare. Sterowniki karty graficznej standardowo narzucają nam pewne ustawienia będące kompromisem pomiędzy jakością a szybkością wyświetlanej grafiki. Po wejściu w zaawansowane właściwości ekranu uzyskujemy dostęp do opcji pozwalających na zwiększenie wydajności karty graficznej kosztem nieznacznie gorszej jakości obrazu (w przypadku sterowników ATI i Catalyst Control Center, by do takich opcji dotrzeć, najpierw powinniśmy w menu View zaznaczyć tryb Advanced – patrz ramka „Kręcimy ATI”). Podczas buszowania w zaawansowanych opcjach możemy np. wybrać mniej zaawansowany pełnoekranowy AntyAliasing (FSAA) czy słabsze filtrowanie anizotropowe albo nawet opcje te całkowicie wyłączyć. Szczególnie wymagający dla naszej karty jest właśnie

FSAA, dbający o to, by żadne krawędzie nie były poszarpane, dzięki czemu generowany obraz wygląda bardziej naturalnie. Zmniejszenie ustawień FSAA z 4x na 2x może znacznie zwiększyć ogólną wydajność bez dużego spadku jakości. Także zmniejszenie liczby próbek wykorzystywanych przy filtrowaniu anizotropowym (jego zadaniem jest polepszanie jakości tekstur widocznych na dalszym planie) pozwoli na uzyskanie kilku dodatkowych klatek na sekundę. Podczas szukania takim sposobem wyższej wydajności pamiętajmy także, by i w samej grze nie szarżować z przesadnie wysoką rozdzielczością i dodatkowymi efektami zwiększającymi jakość generowanego obrazu. Niestety, powyższe rady mogą nie wystarczyć i mimo ich zastosowania obraz na ekranie dalej nie będzie płynnie wyświetlany. W takiej sytuacji nie pozostaje nam nic innego jak tylko fizyczne podniesienie wydajności karty poprzez zwiększenie częstotliwości zegara taktującego zarówno sam procesor graficzny, jak i zainstalowane na karcie pamięci.

Przyspieszamy ATI

Zwiększamy wydajność kart ATI, używając FSAA oraz filtrów anizotropowych.

1. OGRANICZONA KONTROLA UŻYTKOWNIKA



Po zaznaczeniu opcji Let the application decide FSAA zostanie wyłączone, o ile nie odblokujesz go w zaawansowanych opcjach graficznych gry. Jeśli opcje konfiguracyjne twojej gry udostępniają jedynie podstawowe tryby grafiki, a najwyższy z nich automatycznie uruchamia FSAA, możesz wówczas spróbować wymusić tryb 2xFSAA, co w pewnym stopniu wpłynie na poprawę wydajności.

2. FILTRY ANIZOTROPOWE



Tak jak FSAA, filtrowanie anizotropowe może znacząco wpłynąć na wydajność naszego sprzętu w grach. Powtórzmy – jeśli zależy ci na dodatkowej prędkości – zostaw to aplikacji. W panelu kontrolnym Nvidii zarówno FSAA, jak i funkcja filtrowania anizotropowego mają postać podobnych suwaków.



Rozwiązania siłowe...

Możemy podkręcać karty graficzne, wykorzystując aplikacje tworzone przez ich producentów (np. Trixx firmy Sapphire czy EXPERTool autorstwa Gainwarda). Ich podstawową zaletą jest fakt, że dostosowano je do określonego rodzaju kart i tym samym z góry zdefiniowano w nich profile, pozwalające na szybkie zwiększenie wydajności. Profile te oferują przeważnie ustawienia od Standard, poprzez Performance (Fast) po Extreme, w przypadku których nasza karta zostaje znacznie podkręcona, ale jeszcze – zdaniem producenta – będzie działać stabilnie. Często powyższe programy pozwalają również na większą dowolność – sami możemy, nawet co 1 MHz, podnosić częstotliwości zarówno rdzenia graficznego (GPU), jak i zainstalowanych na karcie pamięci. Taką operację możemy także wykonać bezpośrednio w sterownikach. W przypadku ATI odpowiednią opcję znajdziemy w Catalyst Control Center (ATI Overdrive). Oprócz możliwości zmiany częstotliwości taktowania, na bieżąco możemy obserwować temperaturę GPU. Sterowniki ForceWare (Nvidii) pozwalają także na podkręcanie, ale zanim ujrzymy takie opcje we właściwościach karty, najpierw musimy ściągnąć z Internetu (np. ze strony www.guru3d.com) i zainstalować specjalne, firmowane przez Nvidię narzędzie o nazwie Coolbits. Koniecznie pobieramy wersję 2.0 (starsze edycje nie współ-

pracują ze sterownikami ForceWare) i instalujemy ją poprzez dwukrotne kliknięcie ikony programu widocznej jako plik rejestru .reg. Teraz, gdy tylko wejdziemy do zaawansowanych opcji ekranu, będziemy mogli dowolnie podkręcić naszego GeForce'a, a nawet zmusić zainstalowany na karcie wiatraczek do pracy z maksymalną prędkością. W sterownikach obydwu firm możemy także ustawić opcję, która podkręcone wartości aktywuje jedynie wtedy, gdy będziemy wykorzystywali tryb 3D (np. gdy uruchomimy grę), zaś przez resztę czasu karta będzie działać ze standardowymi ustawieniami.

Zrób to sam!

Zarówno ATI Overdrive, jak i Coolbits wykorzystywany przez Nvidię pozwalają na automatyczne znalezienie optymalnej częstotliwości taktowania rdzenia i pamięci. Wykorzystując takie rozwiązania musimy pamiętać, że automat rzadko kiedy trafnie wytypuje maksymalne, i ciągle stabilne, ustawienia. Częściej będzie to wartość sporo zaniżona niż odwrotnie – program za bardzo podkręci kartę i w efekcie zawiesi cały system. Najlepiej więc samemu zabrać się za podkręcanie. Czynność tę rozpoczynamy od GPU. Częstotliwość zegara zwiększamy stopniowo co 5-10 MHz (im bardziej przetaktowany układ, tym kolejne kroki powinny być mniejsze) i po każdej takiej zmianie uruchamiamy wymagający benchmark, np. program 3DMark05. Czynimy tak do czasu, gdy

Rzut oka na ATI Overdrive Overclocking

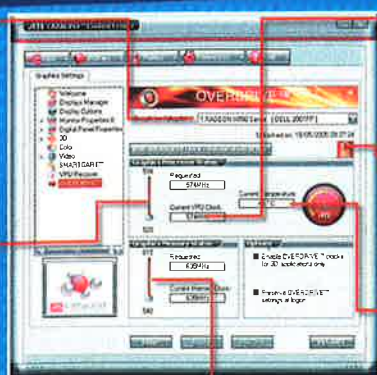
Nie przestrasz się liczby przycisków – za chwilę zobaczysz, gdzie tkwi siła tego programu.

KARTY

W tej części możesz wybierać pomiędzy różnymi rodzajami kart graficznych, co będzie szczególnie przydatne gdy jako szalony miłośnik gier postanowisz zainstalować w swojej maszynie więcej niż jedną. Być może to właśnie ta funkcja będzie prawdziwą przyszłością dla ATI-SLI.

SUWAK PRĘDOKŚCI

Za pomocą tej opcji możesz dopasować szybkość taktowania ATI GPU. Jak widać, zakres możliwych do wprowadzenia zmian w ATI jest całkiem szeroki.



TAKTOWANIE PAMIĘCI

Ten suwak pozwala kontrolować taktowanie zegara pamięci karty – przesuwając go ku górze, w polu Requested zobaczysz, jaka wartość zostanie ustawiona po wciśnięciu przycisku Apply.

LIMITY PRĘDOKŚCI

Po wciśnięciu Apply wprowadzone zostaną nowe ustawienia taktowania. Jeśli chcesz wycofać wprowadzone zmiany i przywrócić ustawienia domyślne, wciśnij Discard.

KŁÓDKI

Tutaj znajduje się kłódka, którą musisz kliknąć, zanim będziesz mógł rozpocząć overlocking karty z pomocą Overdrive'a. Po jednorazowym odblokowaniu kłódki nie można jej ponownie zamknąć.

PRZEGRZANIE

W tym polu wyświetlana jest bieżąca temperatura GPU. Nie zapomnij, że karta może ulec uszkodzeniu w czasie overclockingu, nawet wtedy, gdy temperatury będą utrzymywane w bezpiecznym przedziale.

na ekranie podczas trwania testu zacząć się pojawiać niepokojące objawy w postaci migotania fragmentów obrazu czy też dziwnych plamek i wielokątów. Przesadnie podkręcona karta najczęściej się po prostu zawiesi (a w najgorszym razie może ulec uszkodzeniu, więc pośpiech nie jest wskazany!). W takiej sytuacji zapamiętujemy ostatnią częstotliwość zegara, przy której test przebiegał całkowicie poprawnie. Następnie resetujemy wszystkie ustawienia i zabieramy się za podkręcanie pamięci. Tutaj także stosujemy metodę małych kroczków, zwiększając częstotliwość o 10-15 MHz i ponownie po każdej takiej operacji uruchamiamy test – w naszym przypadku program 3DMark05. Wszystko do czasu, gdy na ekranie zauważymy artefakty, czyli przekłamanie podobne do tych, jakie mogliśmy obserwować w przypadku GPU. Gdy ustalimy już graniczne wartości taktowania rdzenia i pamięci, ostatecznie zapisujemy zmiany i bierzemy się

za solidne testowanie ich stabilności. Najlepiej w tym celu po prostu uruchomić ulubioną grę i grać przez kilkadziesiąt minut. Gdy przez ten czas nie zauważymy na ekranie żadnych niepokojących objawów, overlocking wypadł pomyślnie!

Dodatkowe możliwości

Podkręcać możemy także za pomocą specjalistycznych programów, takich jak ATI Tool, ATI Try Tool, RivaTuner czy przeznaczony dla większości kart PowerStrip. Ich podstawową zaletą jest mnogość opcji czy też rozbudowane mechanizmy pozwalające na automatyczne odnalezienie maksymalnej częstotliwości rdzenia i pamięci. Narzędzie takie jak ATI Tool nie tylko samodzielnie będzie stopniowo zwiększać częstotliwości, ale także przeprowadzi testy stabilności. Niestety cały proces najczęściej kończy się zawieszeniem systemu, przez co nie jest to najbezpieczniejsze rozwiązanie. ATI Tool jednak przy kolejnym uruchomieniu poinformuje nas o tym, przy jakiej

częstotliwości nasza karta się poddała. A wtedy zazwyczaj wystarczy ustawić zegar o 10-15 MHz niżej, by uzyskać w pełni stabilną konfigurację (oczywiście tutaj także zalecamy dłuższe testowanie karty, by mieć pewność co do sukcesu całej operacji). Warto dodać, że ATI Tool pozwala także na niezależne podkręcanie dwóch kart pracujących w trybie CrossFire. W przypadku Nvidii, i jej technologii SLI najczęściej nie będziemy mieli takiej możliwości. Tak naprawdę jednak wynika to z różnic pomiędzy obydwiema technologiami. CrossFire umożliwia bowiem łączenie kart o różnych parametrach, choć tak naprawdę równoczesne podkręcanie obydwu mogłoby przynieść więcej szkód niż pożytku. I na koniec kilka słów o chłodzeniu. Overclocking zawsze prowadzi do zwiększenia temperatury pracy przetaktowanego układu. Gdy więc chcemy z naszej karty graficznej uzyskać największą wy-

1. AKTYWACJA OVERDRIVE'A



Zanim zaczniesz zabawę z manualnym albo automatycznym overlockingiem, musisz odblokować program, klikając małą ikonę kłódki. Jeśli w twoim sterowniku nie ma zakładki Overdrive, oznacza to, że nie obsługuje on twojej karty i zamiast Overdrive'em musisz się posłużyć czymś innym, np. ATI Tool.

2. AUTOMATYCZNY TEST



Po kliknięciu OK w oknie z informacją, że firma nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenia spowodowane wprowadzaniem przez użytkownika zmianami, możesz zdecydować się na przejście do zakładki automatycznego overclockingu. Teoretycznie narzędzie to przeprowadza test określający maksymalne bezpieczne szybkości taktowania. Z niewiadomego powodu na naszej karcie zwiększało ono prędkości tak długo, aż urządzenie padło...

dajność, zadbajmy także o odpowiednie chłodzenie nie tylko na samej karcie, ale i w całej obudowie. Kilka dodatkowych wiatraków pozwoli na znacznie lepszą cyrkulację powietrza, a tym samym na stabilniejszą pracę całej maszyny. [GDA]

Nvidia Coolbits 2

Rzucić okiem na nasz ilustrowany przewodnik po interfejsie Nvidia Coolbits 2.0. Jeśli wydajność peceta spędza ci sen z powiek, nie marnuj czasu na rozgryzanie manuala – zdej się na poniższą ściągę.

AUTO albo MANUAL

Dzięki tym opcjom możesz rozpocząć overlocking w trybie całkowicie zautomatyzowanym lub w pełni manualnym – większość użytkowników decyduje się na to drugie rozwiązanie.

CZĘSTOTLIWOŚĆ TAKTOWANIA GPU

Tutaj zaczyna się cała zabawa. Za pomocą suwaków możesz ustawić częstotliwości taktowania dla GPU i dla pamięci. Limity zależą od modelu karty.

TESTOWANIE

Zanim zastosujesz nowe podkręcone ustawienia, najpierw trzeba je przetestować. Na wszelki wypadek warto jednak przeprowadzić także dodatkowe testy stabilności w grach.



NIŻSZA PRĘDOKŚĆ

W sterowniku możesz ustawić osobno taktowanie dla środowiska 2D i 3D, dzięki czemu karta będzie pracować wolniej w aplikacjach biurowych, a przyspieszy dopiero w aplikacjach 3D, np. grach.

OPTYMALNE CZĘSTOŚCI

Wybranie tej opcji rozpocznie procedurę testową, w czasie której sterownik sam odzyska maksymalne optymalne prędkości, analizując temperaturę karty.

WIATRAKI

W tych polach zaznaczasz opcje dotyczące pracy wiatraka. Możesz zdecydować, czy wiatrak ma cały czas pracować na pełnych obrotach oraz czy podkręcone prędkości mają zostać zainicjowane także po następnym starcie systemu.

KONFIGURACJA COOLBITS



Kiedy już znajdziesz się bezpośrednio w opcjach do podkręcania, zauważysz, że możesz wybrać overlocking manualny lub automatyczny. Polecamy tę pierwszą opcję i zastosowanie się do wskazówek opisanych w tekście. Konfiguracja automatyczna jest bardzo schematyczna i nie przyniesie większych efektów.

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent, a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!



Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

OSOBY, KTÓRE ZAMÓWIĄ KONTYNUACJĘ PRENUMERATY, JAKO DODATKOWY PREZENT OTRZYMAJĄ ETUI NA 10 CD.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ OTRZYMASZ SUPER PREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **76,50 zł**
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **89,40 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.



Symbol: ARJUNA

Arjuna – 13-odcinkowa seria animowana produkcji japońskiej (ANIME), wywodząca się z japońskiego nurtu komiksowego zwanego MANGA. Dodatkowo na płytach interaktywne menu, dostęp do wybranych scen, informacje o filmie i galeria



Symbol: BMT

Big Mutha Truckers – pościgi samochodowe; trzech braci i jedna siostra, każdy ma własną ciężarówkę i jeździ we własnym stylu. Kto zgromadzi najwięcej kasy w 60 dni jeżdżąc po drogach i bezdrożach, zwycięży i przejmie rodzinny interes.



Symbol: ST

Space Tripper – strzelania na jakiejś nie było – dla wszystkich fanów tego gatunku. Zaawansowana grafika 3D, 14 pięknych scenarii ujętych w 4 światach, pełna możliwość ruchów, ponad 20 różnych wrogów, a każdy o innym zachowaniu, dodatkowe bronie.



Symbol: JA

Jezdźcy Apokalipsy – gdzieś w niezbyt odległej przyszłości, w świecie dotkniętym chaosem, przepięknym emocjonalną pustką i brakiem wszelkich zasad, w bezmiennym kraju, zniszczonym przez wojnę domową, w której trudno rozpoznać, kto z kim i o co walczy, pojawia się człowiek, który może zatrzymać „jeźdźców apokalipsy”



Symbol: OPG

Operacja Pustynny Grom – gra strategiczna, siadając za sterami bojowego śmigłowca masz zadanie zlikwidować zagrożenie, jakim stał się globalny terrorizm.



Symbol: OBS

Obserwator – agent FBI Joel Campbell pracował w policji, zajmował się ściganiem seryjnych zabójców. Prowadził sprawę Dawida Griffina, mordercy kobiet. Odszedł z polu po tym, jak Griffin w okrutny sposób zabił jego ukochaną. Campbell wyjechał do Chicago, jednak w ślad za nim podążył także morderca, którego tropił...



Symbol: PC

PARADISE CRACKED – gra taktyczna; gracz wcieli się w postać młodego hackera, któremu udaje się zdobyć tajne informacje.



Symbol: JOYSTICK

6203 Zamawiam prenumeratę magazynu CD-Action od numeru:

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: w cenie z CD z DVD

Wybieram następujący prezent: ARJUNA ☐ JOYSTICK ☐ BMT ☐ ST ☐ JA ☐ OPG ☐ OBS ☐ PC ☐

Wybieram następujący gadżet: koszulka ☐ czapeczka ☐ smycz ☐

Zamierzam numer archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania:

Kod pocztowy: Miasto: Kraj:

Telefon kontaktowy: E-mail:

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Wartość ureguluję: ☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową: ☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty:

Wystawcę zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k. w: Międzyzdroje 1, 04-035 Warszawa

moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis:

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA W RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

Nowy poradnik komputerowy

niezbędny | praktyczny | nowoczesny

**5⁵⁰
ZŁ**

najtaniej na rynku

5 pełnych wersji programów na CD

The image shows the cover of the April 2006 issue of PC Format magazine, which features a blue wireless router on a grassy field with a butterfly. The magazine cover includes several headlines: 'Prosto, tanio, bez przewodów', 'TEST Odtwarzacze DivX', 'Podkręcanie kart graficznych', 'Procesory dwurdzeniowe', 'TV i radio z internetu', 'Skype', 'Przeglądarki gra', 'Dyski twarde', 'Personal Diary', 'TweakMASTER', 'ArcaVir', 'Burning Studio', and 'Zoner Photo Studio'. To the right of the magazine are five software boxes: ArcaVir, Burning Studio, Personal Diary, TweakMASTER, and another TweakMASTER box. Red arrows point from the magazine cover to the software boxes and to the text blocks on the right.

Prosto, tanio, bez przewodów
Pokazujemy, jak zbudować, skonfigurować, i skutecznie zabezpieczyć matą sieć domową. Jak współdzielić internet, drukarki i dyski.

TEST Odtwarzacze DivX
Niedrogie, wyświetlają polskie napisy, odtwarzają wszystkie formaty

Podkręcanie kart graficznych
Szybszy GeForce i Radeon - radzimy, jak to zrobić

Procesory dwurdzeniowe
Nowa technologia, przystępna cena

TV i radio z internetu
Setki kanałów w twoim zasięgu

Skype
Rozmowy za darmo

PEŁNE WERSJE NA PŁYSCIE CD
tylko u nas!

ArcaVir
Pakiet ochronny: antywirus, skaner poczty, firewall, monitor rejestru. Codzienna aktualizacja przez pół roku za darmo!

Zoner Photo Studio 5
Zorganizuj zbiory fotografii

Ashampoo Burning Studio 5
Nagrywa płyty CD, DVD i Blu-ray

TweakMASTER PRO 1.71
Przyspiesz ściąganie plików i otwieranie stron WWW

Personal Diary 1.0
tworzy elektroniczny pamiętnik

PORADY
Drugi dysk w PC
Jak podłączyć krok po kroku
Backup danych
Najlepsze narzędzia i metody
Programowanie
Kurs Visual Studio .Net

TESTY
Klawiatury i myszki
Bezprzewodowe, do 200 zł
Przeglądarki gra
6 komercyjnych i
Dyski twarde
Poniżej 2 złotych

Prosta, tania sieć bezprzewodowa

fachowo radzimy, jak zbudować domową sieć bezprzewodową

przystępnie przedstawiamy wyniki testów i porównań

krok po kroku pokazujemy, jak używać programy

szukaj w kioskach i salonach prasowych od 6 marca

CD-ACTION REDACTION

Spoko – prima aprilis! Może teraz ci wszyscy, którzy mówią, że tu są brednie i oglupianie ludzi, zamkną paszczę. Bo nawet jak są, to napisane ludzkim a nie blogowym językiem...

Miałem problem – z zupełnie inną formułą AR na nasze 10-lecie. Bo wszystko już było: i wybór najlepszych listów i dopiski innych ludzi itd. W końcu wpadłem na prostą myśl: AR to przede wszystkim wasz kącik. Zatem dzisiaj to WY macie tu głos, a ja ograniczę swoje komentowanie do minimum. A jeśli ta formuła wam nie przypadnie do gustu – spoko, za miesiąc będzie jak zawsze. Tylko lepiej. :)

Science fiction?

Wielokrotnie na łamach CD-ACTION skarżyliście się, że na skutek długiego cyklu produkcyjnego czasopisma nie zawsze (a raczej nigdy) możecie być w 100% „na czasie”. Otóż przyznać muszę, że znalazłem rozwiązanie tego problemu. Już na wstępie zaznaczam, że nie jest ono proste, nie jest tanie, ba! – nie jest nawet wykonalne przy dzisiejszym poziomie technologii... chociaż kto wie, co ci zmyślni naukowcy już wymyślili. :) Otóż mój pomysł jest następujący: CD-ACTION musi przestać być drukowane na papierze, a powinno pojawiać się w postaci malutkich kart pamięci lub być bezpośrednio ściągane z Sieci (ten drugi sposób jest nawet wskazany, bo w moim pomysle połączenie „gazetki” z Netem jest konieczne). CDA byłoby wczytywane do pamięci terminala, który mógłby być albo pojedynczym malutkim ekranikiem (coś a la ramka na zdjęciu Phillipsa, o której pisano w Gadziecie) lub – projekt przyszłościowy – zbiorem kilku/kilkunastu/kilkudziesięciu (w zależności od fizycznych własności tych urządzeń i subiektywnych upodobań) cieniutkich jak zwykły papier i tak samo elastycznych wyświetlaczy. Miałoby to formę zbliżoną do dzisiejszego CDA, z tą różnicą, że na jednym egzemplarzu tego urządzenia byłoby można przeglądać wszystkie posiadane numery ukochanego i/lub czasopisma. =]

Poprzez kabelek można by podpiąć to do Sieci i pobrać nowy numer CDA lub uaktualnienie. Uaktualnieniem tym mogłyby być na przykład życzenia świąteczne/norocznne na czas (a nie miesiąc wcześniej), gorąca recka najnowszego tytułu lub jakaś zapo-

wiedź. W cenę każdego CD-ACTION wchodziłaby odpowiednia liczba uaktualnień lub można by wprowadzić pewnego rodzaju abonamenty. (...) A gdyby jeszcze nowe „karteczki elektroniczne” były podobne w dotyku do papieru, to mielibyśmy stare dobre „nowe” CDA. :D I to przemawiałoby na korzyść nowej formy CDA w konfrontacji z internetowymi czasopismami – ich w końcu do kibelka nie zabierzemy. :> Terminal byłby wielokrotnego użytku, więc jego koszt rozkładałby się na długie lata. Same plusy. :)

Być może kiedyś moje bajania staną się prawdą, szczerze na to liczę! Byłoby jak w filmie science fiction. I żeby nie było, że jestem nienormalny czy coś – wiem, że aktualnie (a może nawet i w przyszłości również) jest to niewykonalne, ale pomarzyć zawsze można. Tego nawet żadna władza nie może zabronić. :)

Quatre007

No cóż, póki co to marzenia. Ale kto 10 lat temu marzył, że będzie miał w domu dostęp do Netu (i to z taką szybkością), w komputerze procki taktowane w GHz, a pamięć liczoną w gigabajtach (wtedy 100 MHz i 32 MB uchodziły za wypasiony konfig). Więc kto wie, jak będzie wyglądało CDA za kolejnych lat 10 albo i mniej. Ja tam się z twych wyobrażeń wcale nie śmieję, bo wiem jedno: przyszłość zawsze zaskakuje, a wszelkie nasze jej wyobrażenia szybko robią się śmiesznie przestarzałe. No nic, zobaczymy w 2016, czy się nie myliłem. (Tym bardziej że prace nad takowymi „elektronicznymi książkami” już trwają od paru lat.)



Dobra. Chcieliście, to macie. Dzisiaj cała edycja AR bendzie napisana (mówię o moich komentach-rzeczach) w sposób. Bądźmy trendy/si/jaszy/goopy czy jak to zwau...

Geniusz :)

W ostatnim AR jakiś typ napisał: „Czyby wasz rysownik dostawał do przeczytania listy, które wybrałeś do numeru jako pierwszy czytelnik a potem rysował te obrazki?”.

A ty na to: „Tak to by każdy potrafił. Po prostu Marek Lenc co miesiąc przysyła nam około 6 000 000 rysunków na wszelkie możliwe tematy”.

W tym samym AR był list od innego typa, który pisał o swoim znajomym, co to ma procesor „80 czy 120”. A pod tym listem był rysunek Lenca, który przedstawia tę scenkę z TYMI SAMYMI LICZBAMI. Albo to Lenc jest jas-



nowidzem, wy sami napisaliście ten list, albo okłamałeś czytelników i Lenc rzuca obrazki „Na poczekaniu”. To jak w końcu z tym jest??

Kiniek

Zdemaskowałeś nas. Faktycznie jest, jak piszesz: Lenc jest jasnowidzem, list napisaliśmy sami, ja was okłamałem, a Marek L. odpowiedź narysował na poczekaniu (i w dodatku na papierze). Nic się nie ukryje przed takim jak ty demonem intelektu. Szacun, zioom! Jak jeszcze zgadniesz, że w przyszłym tygodniu po wtorku wypadnie środa, to ja normalnie umrę z zazdrości...

O przewadze pirackich wersji :)

Już tyle razy narzekałeś, że zwoleńnicy piractwa od tylu lat zasypują cię ciągle takimi samymi argumentami, że już chyba tylko użycie młotka może coś zmieść w tych zakutych łbach. Postanowiłem więc im pomóc! Mam nadzieję, że moja argumentacja wniesie powiew świeżości.

PIRACI (a w szczególności Guybrush T.) RULEZ. Po pierwsze: a) piraty są bardziej ekologiczne od oryginałów. Bo wystarczy przejść się do np. Empiku i popatrzeć na te wszystkie ogromne, błyszczące, TEKSTUROWE

pudełka. Przecież to karygodne, żeby tak marnować surowiec, jakim jest drewno, z którego ta tektura powstaje. Nie wspominając już o obrazkach na pudełkach, które zrobione są z nierozkładającego się tuszu. A u pirata to sama ekologia: dostaniesz albo samą płytkę, albo gdy pirat jest większym profesjonalistą, zapakuje ci tę płytkę w zgrabną, białą i co najważniejsze wykonaną z przerobu makulatury kopertkę, b) pudełko to jednak nic w porównaniu z tym, co znajduje się w jego wnętrzu, a mianowicie chodzi o INSTRUKCJE. Te cholerstwa mają czasem ponad 100 stron – to dopiero marnotrawstwo papieru! I do tego jeszcze ci producenci chcą, byśmy jeszcze je czytali! A takiego, ja ledwo potrafię ścierpieć briefingi przed misją, a tu ponad sto stron – phi... Poza tym pirat wierzy w moją elokwencję i wie, że sam się domyśli, że WSAD i myszka wystarczą do grania.

Po drugie: pirat zawsze da mi nadzieję, że dana gra pójdzie na moim sprzęcie – nie informując mnie o jej wymaganiach sprzętowych. Dba o moją kondycję psychiczną i nie mówi mi, że 512 MB to trzeba RAM-u, a nie HDD. A przy oryginalach? Patrzę na pudełko i gały mi wychodzą na wierzch – przecież takich kompów to nawet NASA nie ma (a co gorsza najczęściej te wymagania trzeba x2 by się dało grać – co już wcale nie jest śmieszne). A jeśli moja piracka wersja mimo wszystko się nie uruchomi, mogę mieć pretensje tylko do producenta gry, że ją skasował, a nie do pirata.

Po trzecie: producenci i dystrybutorzy gier zawarli jakiś tajny pakt z producentami stojaków na CD. Zauważyliście, że pakują te swoje oryginalne płytki to takich dużych boxów, że w każdej przegrodzie stojaków mieści się tylko jeden box! Tak nie może być i jedynym wyjściem z sytuacji jest kupować u piratów, bo przecież CD-ków w kopertkach w każdej przegrodzie zmieścisz po 3, a jak się postarasz, to i więcej (rekord mówi o 6!).

A więc jak widać, wynik to 4:0 dla piratów. Mam nadzieję, że wszystkich sceptyków przekonałem do tego, że tylko pirat jest uczciwy. :)

Pykman

Ja na wszelki wypadek, jakby ktoś miał zażalenie, wyjaśniam, że to był żart... A tu, poniżej, może nie do końca na temat, ale...

Na jubileusz powinni(ście) zrobić coś niekonwencjonalnego. Np. dołączyć do pisma po piracie. Do uzgodnienia pozostaje kwestia, czy ma być gumowy, czy pluszowy. Byle miał papugę na oku i przepaskę na ramieniu.

Pzkw Vlb

Nie mówcie mi o ludziach, którzy nie potrafią się z siebie śmiać. Są niepoważni!

Sataniści

✉ Odkryłem, że skrót CD-A ma satanistyczne znaczenie: Czciście Diabła! – Antychryści.

✉ (...) W tym miesiącu ku mojemu zdziwieniu w kiosku było CDA DVD wcześniej i musiałem jechać 18 km w jedną stronę, żeby kupić CDA, musiałem płacić 4 zł więcej (2 zł na autobus w jedną stronę). Gdy jechałem kupić, kierowca miał mnie za idiotę (autobus się zatrzymał, ja wyszedłem, poszedłem do kiosku, kupiłem CDA i wróciłem do autobusu), a jeszcze w zeszłym miesiącu jakieś 2 starszaki siedzące za mną dość głośno gadali: „góra 10 lat (naprawdę mam 14 lat), a już satanista”, bo mam, jak to ujęły „gazetę” (wiem, że CDA to nie „gazeta”) z „diabłem” na okładce (Dark Prince, który był na okładce parę miechów temu).

Jasne. Prawie tak samo mocno jak polscy producenci samochodów sportowych.

4. Ilu spośród redaktorów ma wykształcenie dziennikarskie?

Uśmiejesz się – mniej niż połowa.

5. Dlaczego, Smoggi, z uporem zasłaniasz się zasłoną intymności, podczas gdy pozostałym redaktorom na głowy wałę się całe rzesze fanów? (Mówię tu o nieujawnianiu wyglądu.)



Właśnie dlatego. Poza tym lubię was wku-
rzać.

Rocznicowa wazelinka

Zwykle takich listów w AR nie ma, ale raz w roku, na urodziny...

✉ (...) Kupuję Was od kwietnia 1999. Byłście ze mną przez całe liceum i razem ze mną skończyście studia (IV rok adm na UW). Jeszcze nigdy nie byłem w niczym tak systematyczny jak w kupowaniu i czytaniu CDA, choć przyznam się szczerze, że dwa razy próbowałem zerwać z nałogiem – bez skutku (całe szczęście). Kiedy wczoraj przyleciałem do domu ze świeżutkim CDA w zmarniętych dłoniach, moja kobieta miała pełny ubaw, bo cieszyłem się jak dziecko z nowej zabawki i tak jest co miesiąc. (...) PS Z szacunku do was (i braku krzesła) piszę tego maila na kolanach. :-)

[[?]]

Była taka anegdota o malarzu (Styka mu było), który był tak religijny, że Matkę Boską malował na kolanach. I ona mu się ponoć objawiła i powiedziała „ty mnie nie maluj na kolanach, ty mnie maluj dobrze”.

Maor: A ja swoje pierwsze CDA znalazłem... na śmietniku. Z instytucji, w której dorabiałem sobie na wakacjach, raz na jakiś czas wywożone były dokumenty do punktu utylizacji. Trafiały tam także m.in. zwroty różnorodnych czasopism, wśród których wygrzebałem moje pierwsze CDA 3/97 i 4/97.

Voyog: Smug w bibliotece znalazł żonę, a ja CDA i (chyba, nie wiem, jak SMG) obydwaj ze swych znalezisk jesteśmy zadowoleni. :]

moloch: Pewnego dnia matka wysłała mnie do monopolowego po piwo; to było jakieś 5 lat temu i wtedy ujrzałem to czasopismo; stało dumnie na półce i promieniowało swoją postawą i wyglądem. A że miałem ciut, ciut kaski, kupiłem CDA nr 11/2000 i przemyśliłem je do pokoju i powiedziałem starej, że zgubiłem kasę.

Black Pearl: Mnie zachęciła osoba, która była i jest zapalonym graczem. A mianowicie mój... dziadek. Wiem, że trudno w to uwierzyć, ale to mój dziadek. Jeszcze trudniej jest uwierzyć w to, że uwielbia krwawe FPS-y. Kupował CDA w okresie 97-0. I wtedy w grudniu 01 przejechał do mnie z nowym Actionem, powiedział, że bym przeczytał, bo fajne pismo (numer 13). Rzeczywiście było fajne, bo zostałem z nim aż do dzisiaj.

ja991: Moja przygoda zaczęła się kilka lat temu, gdy mój o 5 lat starszy braciśzek kupił 1 nr nowego na rynku czasopisma dla graczy. I co było dalej – chyba nietrudno się domyślić. Stałem się nałogowcem i wraz z bratem co miesiąc robiliśmy zrzutę na CDA (od 4 lat muszę sam zbierać bo brat pojechał studiować, buc jeden). :D Było kilka kryzysów, gdy przeklinałem CDA, ale zawsze kończyło się na tym, że gdy zobaczyłem nowy nr za szybą w kiosku, nie mogłem się oprzeć.

regua: A ja (miałem wtedy chyba z 8-9 lat) dostałem komputer na urodziny, ale nie miałem w co grać – był tam TYLKO Quake II, w którym nie umiałem włączyć single playera, oraz któryś z NFS-ów – szybko mi się znudził. Tak więc mama obiecała, że kupi mi jakieś pismo z grami. Miałem do wyboru: „24 CD w cenie 12”, „250 PEŁNYCH WERSJI GIER ZA 9,90zł” i „CD-ACTION”. Jak myślicie – co wybrałem?

oli_katowice: Ja swój pierwszy numer CDA wyjumałem koledze. Co do tego złodziejstwa, to kolega nie był lepszy. Wcześniej ukradł mi C&C Red Alert. I zgubił.

Uważam, że to była dobra wymiana.

seba_mi: Leżę sobie w szpitalu na wyrostek robaczkowy i nudzę się. Wtedy dzwonię do taty żeby mi przysłał 5 różnych czasopism, przeczytałem prawie wszystkie, ale jedno spodobało mi się szczególnie...

primek: Do 08/00 babcia kupowała mi kaczora Donalda, ale kazalał jej zaprzestać kupowania tego zbrojonego świniaka i nakazał kupować CDA.

Vitek: Pewnego dnia, jakoś tak 7 lat temu tata oznajmił, że ma bardzo drogie pismo komputerowe. A jak wiadomo, wszystko, co drogie – to dobre, więc zabrałem się do czytania. Ale regularnie zacząłem je kupować dopiero po jakichś dwóch latach, jak podrosłem do tego stopnia, by je rozumieć...

mentlik: To było w pewien wtorek... Właśnie poszedłem z księdzem po koledze i w kiosku zobaczyłem CDA. To była miłość od pierwszego wejrzenia... Zarobiłem 90 zł. I zaraz potem pobiegłem po CDA.

Eeee, to niezła fucha jest!

Mjanek: Kolega przyniósł do szkoły wycięte z CDA „Na luzie” (teraz uważam to za świętokradztwo). Przeczytałem wszystkie strony, śmiałem się tak, że aż mnie brzuch rozboleł, a potem pogałem do sklepu po nowy numer.

Zuzia Zła: Jakoś pod koniec wakacji w 1998 postanowiliśmy kupić pierwszy komputer. Wybrałam się z ojcem do sklepu, już tylko go odebrać. Kiedy on płacił, ja nieśmiało bąknęłam: „A jakieś darmowej gry do tego nie dostaniemy?...”. Sprzedawca zaśmiał się (...). Poszedł na chwilę do biurka i wrócił z jakimś ciekawie wyglądającym kolorowym magazynem. Wręczył mi CDA, numer bodajże z maja 98. I tak to się zaczęło.

madelle: Madelle poszła sobie na zakupy w celu zakupienia kolejnej (zupełnie niepotrzebnej nikomu) bluzki czy jakiejś innej szmatki. W międzyczasie musiała wejść do saloniku prasowego po bilety autobusowe. Patrzy... A tutaj Bloodrayne. I to w dodatku dodane do jakiegoś czasopisma i kosztuje tylko niecałe dwie dychy... hmm... od dawna miała ochotę zakupić tę grę, więc nie namyślając się zbytnio wyszła z nowym CDA (szczerze mówiąc, miała zamiar zrobić gifta braciśkowi w postaci „gazety”)... I złożyła się tak, że za jakiś czas wzięła „gazetę” do ręki, zaczęła czytać i... czyta do dziś. Troszkę tania i banalna historia, ale prawdziwa.

H@vraneK: Zaczęłam kupować CD-ACTION dzięki... Action Redaction. Kumpel brata przyniósł dawno temu numer 46 do school i był łach z jednego listu (składającego się głównie z gwiazdek); brat od razu poleciał do kiosku kupić ten numer, powiedział, że pismo, do którego wysyłają takie listy, musi być co najmniej dobre.

GasCan: Moje pierwsze CDA, jakie widziałem w życiu, to wasz pierwszy numer. Tata kupował, a ja nie umiałem jeszcze czytać.

Szanowny Pan Killer: Mój pierwszy kontakt z CDA był trochę nietypowy. Klóciłem się z kumplem o to, która gazeta o grach jest lepsza... Według mnie najlepszy był X, a według niego CDA. I tak się klócił z 2 miesiące, aż w końcu postanowiłem kupić CDA na próbę. I po prostu szczena opadła... Przyznałem mu rację i od roku czytam CDA.

Miniwywiad

✉ 1. Drogi Smoggi, czy mógłbyś powiedzieć mi, co cię skłoniło do pracy w CDA?

Bo obiecywali mi sex & drugs & rock'n'roll. Po czym się okazało, że to nie szło o 'sex', a 'six' (dni w tygodniu do roboty), 'drugs' to było po rosyjsku ('drug' = przyjaciel), a rock'n'roll to mam przy każdym deadline'ie... Ale już było za późno...

2. Chciałbym się dowiedzieć, jaka jest średnia wieku w waszym redakcyjnym gronie.

Co roku wyższa. Ostatnio na urlopy jeżdżymy do sanatorium, a dyskusje o laskach (drewniach!) wypierane są przez rankingi funduszy emerytalnych. No i na wnuki narzekamy. Oraz porównujemy analizy moczu.

3. Czy uważacie, iż polski rynek growy ma szansę wybić się na piedestał tej branży na przestrzeni następnych, powiedzmy, pięciu lat?

SCHWYTANE W SIĘCI czyli to, co o CDA piszą w Internecie



Oto specjalna edycja tej rubryki – poświęcona tylko i wyłącznie dwóm zagadnieniom „jak zaczęła się wasza przygoda z CDA” oraz „dziwne przygody z CDA”.

papryk: Ach mój pierwszy raz... to było u kolegi. Nigdy nie zapomnę tego dnia, gdy mi go dał do ręki nie mogłem się od niego oderwać ani na chwilę. A potem sam zacząłem to robić i tak już od 98 robię to regularnie; czasami mama mi pomaga, gdy ja nie mogę go dostać.

yasek: Pierwszy kontakt z CD-Action to epicka opowieść o miłości i nienawiści; o bólu i spełnieniu: na kiblu znalazłem, gdy byłem pierwszy raz z wizytą u mojej przyszej (o hosanna) teściowej.



hodgum: Kiedy kupiłem sobie swój pierwszy komputer (w '97 chyba), męczyłem ojca o jakąś oryginalną grę (nie znalazłem piratów). A że nie uśmiechało mu się wydawać stu złotych, kupił mi CDA, żeby zaoszczędzić. Od tamtej pory musi dać kasę co miesiąc...

Carti: Hm, u mnie to się zaczęło od tego, że kolega przynosił CDA do szkoły. Byłem oczarowany, ale skłamałem, jeśli powiem, że tekstami. Głównie pociągła mnie jego niedostępność (no wiecie, 20 złotych piechotę nie chodzą), elitarność (może sobie szanowna redakcja mówić, że CDA nie jest kultowe, ale molm zdaniem to już od dłuższego czasu jest)... No i nieśmiało przeszło mi przez myśl, że może by go młoc? (...) No i stało się, za miesiąc kupiłem znów, potem także... Już teraz nie wyobrażam sobie miesiąc bez CDA, zbiorów na półce urósł, a gdy pewnego razu postanowiłem dać sobie przez miesiąc spokój, autentycznie miałem kaca moralnego.

Weżyca: Ja pierwsze CDA przeglądałem, gdy z bratem jechałem do supermarketu. Strasznie mi się w samochodzie nudziło, to mi CDA pokazał. Wtedy jakoś mnie to nie bardzo interesowało... zatrzymałem się na jakiejś kolorowej recenzji, bo „fajne stworki były” i zaczęłam czytać. Miałam wtedy 7 lat...

DoomGuy: U mnie to była miłość od pierwszego spojrzenia. Poszedłem do jakiegoś saloniku prasowego, a tam w gąszczu kiepskich komputerowych pism był CDA.

móab6ti: Ja kupiłem bodaj drugi numer CDA ze względu na to, iż był to okres mojego „scenowania”, a od kumpla dowiedziałem się, że na ichniejszym Cover CD dają demoscenowe demka. No i tak to poszło. Choć muszę zaznaczyć i poziom samego pisma był wtedy... mocno średni (i śmieszny), ;) żeby nie nazwać tego po imieniu, hehe.

Abbalah: Byłem wtedy w górach na wycieczce szkolnej. (...) Przewodnik przynudzał niemiłosiernie. Był tak dobry, że po godzinie wszyscy w autobusie spali snem sprawiedliwych. Nie spałem chyba tylko ja. Zapytacie, dlaczego? Ano dlatego, że tego właśnie dnia odnalazłem AR. Siedziałam na końcu autobusu i śmiałem się tak głośno, że aż nauczycielka się zjawiła i spytała, czy bym może spać nie poszedł albo co, bo trochę za głośno jestem.

Black Trep: Moja przygoda z CD-Action zaczęła się od... przejeżdżania mrówek zdalnie sterowanym samochodem... Kiedy była koleżka kuzyna, zaczęłam czytać to, co miał w pokoju...

Gunnar: Mój pierwszy nr CDA to numer z Timeshockiem. Przyciągnął mnie napis „pełna wersja gry” (wcześniej nie miałem ani jednej), więc kupiłem go, bo... chciałem mieć grę w pełnej wersji. W domu zaczęłam czytać pismo i stwierdziłem, że muszę kupować je co miesiąc i tak mi zostało.

Mich@l: Moje pierwsze CDA kupiłem w zasadzie w „zastępstwie”, w Empiku nie było tego, czego szukałem (bodaj PC Games CD), więc chwyciłem pierwsze lepsze piśmisko z brzegu i polecałem do kasy... Oczywiście było to CDA – i była to miłość od pierwszego czytania.

Mat M: Ciemny pokój, na krzesłach ustawionych w kręgu siedzą ludzie. Niektórzy spokojni – wiedzą, co ich czeka, inni zdenerwowani – to nowi. Jeden z nowych – człek z rozbieranym wzrokiem – był szczególnie przestraszony... Zbliżała się kolej, a on nie wiedział, czy da sobie radę... Czy da sobie radę ze swoją przeszłością. Mimo oporów, wstał i łamiącym się głosem powiedział: mam na imię Mateusz! Jes... Nie! Byłem anty-fanem... Nie zagorzałym, to fakt (...), po prostu uważałem CDA za nieciekawą GAZETĘ... Czytywałem inne wydawnictwa traktujące o granii, sprzeczcie itp., itd. – i byłem zadowolony. Pewnego dnia kioskarka zamiast XYZ podała mi CDA. Pomyślałem, „Czemu nie? Cena porównywalna... Można obluakać”. I tak obluakuje. Już od półtora roku... PS Jak widzicie, nawet dla AeFów jest jeszcze nadzieja. :)



Dziwne przygody z CDA

Czterooka Sowa: Zdarzyło się to w sierpniu. Przyszło nowe CDA, jednak nawet go nie czytałam (docenię moją siłę woli!), bo następnego dnia czekał mnie wyjazd. Następnego dnia (już po opuszczeniu rodzinnych stron), siedząc w autokarze, zajęłam się Ekszynkiem. Doszłam do NL i ryknęłam śmiechem, ujrawszy „wykaz piosenki, które należy śpiewać, gdy rozwija się podane prędkości”. W zasadzie to tarzałam się ze śmiechu, podobnie jak niemal wszyscy z naszej grupy – w tym i księża, którym od razu pokazałam CDA... Bo my właśnie jechaliśmy na SDM do Kolonii i jeden z księży próbował nas namówić, żebyśmy zaczęli wreszcie śpiewać... Wykaz z CDA po prostu spadł nam – nomen omen – z nieba.

Yossarian: Cóż, oto krótka historia moja i CDA (dość przykra): idę ulicą czytając pismo i oto, co się działo (chronologicznie). 1. ŁUP!!!! (słup) 2. ŁUP!!!! (słup) 3. ŁUP!!!! (słup) 4. UGH!!!!!! (Mały słupek, chyba wiadomo co się stało...)

POLIPOLIK: Byłem u babki w Beskidach i przy mrozie coś koło -27 stopni wyszedłem na dwór, wiatr wiał, jak nie wiem co, ale ja mimo przeraźliwego mrozu, śniegu padającego do oczu i lodu, na którym można było się zabić, siedziałem dzielnie po moje ukochane czasopismo jakieś półtora kilometra. Doszedłem do centrum wsi, gdzie w trzech miejscach sprzedają gazety (lub czasopisma). W pierwszym nie było, myślałem sobie, że będzie w drugim, ale też nie. O zgrozo, CDA nie dowiedzieli też do trzeciego sklepu. (...) Ale nic to, wróciłem jakoś

z powrotem, babka gorącą herbatką odratowała mnie od hipotermii i innych odmożeń, a ja na drugi dzień znowu poszedłem po CDA. Było!!! A jak fajowo potem się po takich wysiłkach czytało!

Volt: Szukałem nowego CDA, w 4 kiosku znalazłem... Podszedłem do kiosku... zapomniałem kasy, wróciłem do domu... Poszedłem do kiosku... gdzie się zgubiło 50 groszy! Wróciłem... Poszedłem do kiosku, kupiłem (uff!)... w domu... próbowałem wyjąć płytkę z opakowania... ZŁAMAŁA SIĘ NA AMEN! Bynajmniej nie był to piątek 13... Od tego czasu jestem szczęśliwym prenumeratorem. :)

I tak powstał Chocapic: Kiedyś zabrałem CDA na Uczelnię (Uniwersytet Warszawski), aby umilił sobie nudny wykład z ekonomii. Cały wykład oglądaliśmy z kumplem CDA, na koniec wychodzimy, a profesorek do nas: – o! CD-Action (tak wymówił) macie! Co tam ciekawego? My w szkole, zostawiłem mu pismo, aby przypadkiem nie ukarał nas za nieuwagę na wykładzie. Do dziś nie odzyskałem, a boję się prosić...

Pampar: Kupiłem kiedyś CDA w drodze do szkoły, otworzyłem i zaczęłam czytać. Usiadłem na ławeczce, ponieważ miałem do rozpoczęcia lekcji ok. 30 min. Czytałem, czytałem, czytałem... i jak oderwałem wzrok od CDA, okazało się, że jak udam się pędem do szkoły, to może zdążyć na 4 lekcję. Cóż, potwierdza się teza, że CDA wciąga!

SeaSoft: Kiedyś też kupiłem do szkoły. Koledzy pytają „Coś ciekawego?”. Odpowiadam „Sami zobaczcie!”... NIGDY TEGO NIE RÓBCIE!!! Cała klasa czytała. Nie, nie klasa. SZKOŁA!!! Jedyne, co zostało z tamtego numeru, to płytka DVD z opakowaniem. Reszta – tekst rozmażany, strony pourywane... masakra. Ech.

Arsen: Zawsze przynoszę nowego CDA do szkoły. Może to dziwne z racji moich kumpli, ale w domu lubię sobie składać puzzle z płytek. Na polaku nudy niesamowite, więc beczelnie wyjmuję nowiutkie CDA na ławkę i zaczynam czytać. Gdy doszedłem do reki z Playboyem™, aby lepiej widzieć te świetne rozkłady DVD, podniosłem CDA do góry i napadłem się widokiem. O zgrozo, jaki błąd popełniłem! Nie usłyszałem za plecami czatujących na mnie Jadźki (to nauczycielka polaka, no co, jesteśmy z nią na ty, tylko ona o tym nie wie). – Co tam czytasz, chłopcze? Chcąc, nie chcąc musiałem jej CDA pokazać. – Co to jest? – To jest recenzja Playboya. – CO?!

Zaczęłam walić ściemę, ale Jadźka mi przerwała. – Siadaj, ty samcu niewyżyty. Wam tylko pierdoły zбочzone w głowach, a do nauki to się nie weźmiecie. Rzuciła CDA na ławkę i poszła do biurka. Nic. Dzwonek przerwał klasowe milczenie. Po przerwie znowu na polaku. Temat brzmi „Recenzja”. W moich oczach zapaliły się diabelskie ogniki...

– Proszę pani, ja mam tu piękny przykład recenzji...

KILIM: Ja podczas lekcji czytałem NL i AR. I zaciskałem bardzo mocno zęby, by nie wybuchnąć śmiechem. Zaciskałem baardzo mocno. A miałem jakąś starą plombę cementową. No i przy Frustrat Zone ona mi się urwała i zaczął mnie bardzo mocno boleć ząb. Baardzo mocno...

Airwolf: Miejsce akcji: Gdańsk, tramwaj linii 6 na trasie Dworzec Główny -> Uniwersytet Gdański. Stoję w tramwaju, jedną ręką trzymam się za poręcz, drugą zaś trzymam Tipsomaniaka otwartego na Na Luzie. Konkretnie – czytałem „Nalepki na produktach”. Oczywiście serdecznie, choć po cichu się przy tym zaśmiewałem. W chwili gdy tramwaj hamował, dojeżdżając na przystanek, słyszę za sobą głos jakiejś staruszki: Pani Krysiu, lepiej wysiądźmy. Ten, co się tak śmieje (tak, to pewnie było o mnie), to jaki wariat pewnie, a nigdy nie wiadomo, co takiemu może strzelić do głowy. W tym momencie dopiero parsknąłem śmiechem. A staruszki czym prędzej wysiadły.

hgw: Wchodzę do saloniku z prasą (niestety nie był samoobsługowy), podchodzę do kasy i mówię „poproszę si di ekszyn”, a baba mi na to: – Nie jesteś na to za młody? – To takie czasopismo... a ta swoje. Aż w końcu mówię „c d a c t i o n” i słyszę odpowiedź: – Ty gnojku, ile razy mam powtarzać, że pornosa ci nie sprzedam!

Walu de Rive: A mi się przypomniało wydarzenie z wakacji. Lecę sobie samolotem, relacja Wrocław-Dalaman (Turcja). Po skończonej lekturze CDA odłożyłem go za siatkę, jakie często są przy fotelach w środkach transportu publicznego. Po chwili czuję, że ktoś mnie puka w ramię. Patrzę, a tu starszy pan (koło 60-tki), który siedział za mną pyta się nieśmiało:

– Przepraszam, mogę przejrzeć CD-Action?
Zaskok totalny!

No co, wracałem se z urlopu, byłem ciekaw, jak to nowe CDA wygląda, no... A ty się tak na mnie dziwinnie patrzyłeś... (I nie mam 60 lat!!!) :/

cel11: Po ciężkim WF-ie wracam do domu (a że mam blisko, to trwało to z minutkę może) i siadam zmęczony i jeszcze mokry na twarzy w fotelu przy stole, żeby odsapnąć. Za chwilę miałem jechać znowu na halę, na piłkę, więc w geście rozpaczy położyłem spoczone czoło na akuracie otwartej stronie nowego CDA. Po kilku minutach zrywam się i pędzę do wyjścia. Po przyjeździe do domu (czyli jakieś 2 godziny później) zastanawiam się przez dłuższą chwilę, co tak śmieszyło kumpli podczas gry i o czym nie chcieli mi powiedzieć za wszelką cenę, mówiąc „dowiedz się niedługo”. Poszedłem do łazienki, patrzę w lustro... i oczom nie wierzę! na czole mam bardzo dokładnie odbitą rekę z aktualnego CDA!! Całe 2 godziny grałem w nogę z recenzją na czole...

KOCIAK MIESIĄCA



nightwalker: Biegałem kiedyś po mieście w poszukiwaniu CDA (wszędzie było wykupione). Po jakiejś godzinie biegania kupiłem sobie upragnione czasopismo i... zauważyłem, że nie wiem, gdzie jestem. :D Po prostu się zgubiłem...

Golden_Guy: Raz kiedyś wróciłem ze sklepu z pełnym pęcherzem, ale tazenka akurat była zajęta, więc krzyczę „Mamo, pospiesz się!”. „Już wychodzę” – słyszę w odpowiedzi. Następnie 10 minut spędziłem stosując różne metody, żeby nie narobić w spodnie. W końcu słyszę odgłos otwieranych drzwi... i widzę matkę z moim CDA otwartym na Action Redaction. Ze śmiechu i ze zdziwienia zwieracz nie wytrzymał...

Lord Navaro: Hehe... ja miałem kiedyś fajną przygodę. Zakupiłem nowego „akszyna” i uradowany wracałem do domu, a żem człowiek niecierpliwy, to zacząłem czytać w połowie drogi. Akurat było po deszczu i wszędzie dookoła było błoto, ale ja niestrudzenie parłem naprzód nie zwracając na nie uwagi. No i stało się, tak się zaczęło, że nie zauważyłem znaku drogowego. Jak przy... waliłem, spadłem w błoto i nie dość, że cały poobijany byłem, to jeszcze CDA leżało

całe w błocie. Już później nie udało mi się go „reaktywować” do poprzedniej postaci.

zakompleksiony: Był to numer, gdzie był (jako pełna wersja) Deus Ex. No to idę do kiosku, kupuję, przychodzę do domu i mówię:

– Patrz mam, pełna wersja – Deus Ex!!!

– JAKI SEX??? Pokaż mi tę GAZETĘ (tak powiedziała!).

Iron Cookie: Książdz zamiast lekcji wziął moją klasę na jakiś festiwal czy coś podobnego. Nudziło mi się, więc wyciągnąłem CDA. Nagle podszedł do mnie książdz. I rozpoczął dialog:

– Który to numer?

– 104.

– Uuu, to opuściłem 103, myślałem, że to dwumiesięcznik.

– Dwumiesięcznikiem był osiem lat temu!

– Ła! W końcu wyszedł DOOM3!!! Modliłem się o jego jak najszybszą premierę!

Shadow: Ja też miałem historię z CDA, ale bynajmniej nie była ona zabawna; dostałem w rączki nowe CDA i czytałem sobie w pokoiku spokojnie, kiedy mama do mnie mówi, że wychodzi i jak będę głodny, to żebym sobie usmażył frytki na oleju (który był w kuchni). Ja oczywiście od razu się zrobiłem głodny i ustawiłem olej na gazie. I czytam dalej... czytam, czytam. (Nie wiem, ile czasu minęło) Aż czuję ciekawy zapach... Odrzucam oczy od CDA, zaglądam do kuchni, a ta zadymiona, a w garczku z olejem 50 cm ogień. No i co zrobił głupi „szadoł”? Próbował ugasić olej wodą! (Jak ktoś powiedział – w wielkim stresie człowiek głupieje.) I jak nie pier...dzielnęło, tak mi włoski spaliło i firanki poszły (dosłownie i przenośnie) z dymem; od teraz mam wstręt do robienia frytek, ale CDA czytam nadal (i nie zamierzam przestać)...

KaGeX: Ja to dopiero miałem wypas. Jest taka akcja: ja i mój qmpel przechadzamy się po citi i nagle tak mi wpad-

ło do łepetyny, żeby zakupić CDA, 15 zł mam, to wypas. Jesteśmy pod kioskiem, kupuję, elegancko, kobitka podaje i nagle... Trach, patrzę, a jakiś facet ciągnie moje CDA, qmpel gdzieś już uciekł, zamiast mi pomóc, i nagle ułamek sekundy i patrzę... Kolo się odchylił do przodu, puścił moje CDA i nagle patrzę, a kioskarka okłada go parasolką i dezodorantem mu psika po oczach... Ech... to musiał być ból... Dodam tylko, że teraz jak po coś z kiosku droższego to tylko do niej idę... Bezpieczeństwo przede wszystkim!

Paweł_J: Zawsze CDA kupuję sam – szczególnie że matula przyzwyczajona zawsze daje 20 zł (a CDA, jak wiadomo, od pewnego czasu staniało i reszta idzie do mojej kieszeni). Ale ostatnio byłem coś chorutki i napisałem starszej na kartce, żeby mi kupiła nowy numer – jak wróciła, to mnie ochrzaniła, dlaczego jej nie powiedziałem, że CDA potaniało już od kilku numerów. :] Teraz będę dostawał mniej kasy...

Arth: No cóż, ja mam różne sytuacje z CDA regularnie, gdy pojawia się w kioskach. Najpierw starszy mojej dziewczyny jest odcięty od świata, potem ona, na końcu ja... Nikt nie jest zadowolony, dopóki nie przeczyta przynajmniej Na Luzie/AR.

LUDZIE & LUDZISKA

✉ W zakupionym CDA nr 122 lutego 2006 jest dołączona płyta DVD. Po uruchomieniu okazuje się, że prawa strona jest znacznie okrojona (obraz jest za krótki). CO Z TYM NALEŻY ZROBIĆ?

Ja tam bym dosztukował po prawej kawałek płyty CD. Albo i chodnikowej. :)

✉ Czytelnicy!!! Ostrzegam, nie czytacie AR z gumo w buzi Smuggler!!! O mało co się przez ciebie nie udusił!

Przepraszam, ja tam nigdy nie czytam niczego z „gumo” w buzi, zresztą Smuggler niczego takiego do buzi nie bierze, wypraszam sobie takowe wstrętne sugestie. Ale że mało się Smuggler przez ciebie nie udusił, to fakt, bo przy lekturze kawę popijał i mu nieco nosem poszła. Ustami też. Bardzo potem Smuggler brzydko kłął, wycierając klawiaturę i monitor...

✉ Ja nie czytam reklam i uważam, że one są niepotrzebne, bo moglibyśmy dawać dobrowolne datki na CDA jak na Radio Maryja! No co? Zrobilibyśmy sobie mocherowe podkładki pod myszki, a Smuggler kupiłby Maybacha...

A co ja, kolekcjoner?! Dwa mi wystarczą. A jak nawalę, to mi rząd zaraz podeśle służbową limuzynę, tak ponoć lubią posiadaczy Maybachów.

✉ Witam całą redakcję i życzę wesołych Świąt... Chciałbym napisać wam, że bardzo mi się podoba wasz dział Action Redaction... Normalnie można się zśiskać ze śmiechu... Ludzie to normalnie mają kaszanke zamiast

muzykuuu... Najbardziej mi się podobał ten dział „The Tuman Boys Dream Team”. :D :) Koń by się uśmiał...

MiCool

Właśnie widzę. :) Swoją drogą, Qn'ik się właśnie na ten dział krzywił...

✉ Pożyczyłem kiedyś koledze Fallo-uta, przychodzę na następny dzień i pytam, jak mu się gierka podoba... UWAGA!! PRZECZYTANIE GROZI TRAUMA!! ...a on mi na to „eee... wiesz, bo ten >>felaut<< to takie słabe wymagania ma, nie włączałem tego szajsu” Nie odpowiedziałem, normalnie głos zamarł. On już nie jest moim kolegą! :D Takich ludzi powinno się za(...)wieszać...

✉ (...) No to może inaczej spróbuję! Jak czytam te listy czytelników co mówią że piractwo to dobra rzecz to poprostu niewytzymuję. Dlaczego nikt im nie może powiedzieć w domu czy gdzie rze to poprostu jest kradzież. I większość robi jeszcze takie beznadziejne błędy ortograficzne i gramatyczne. Nie wiem naprawdę jak można być takim ANALfabetą.

To mi nie wygląda na podpuchę... :)

✉ Czemu najlepsze recenzje są na stronach 70-90???

...Bo nam wiośto ukradli!!!

✉ Chciałbym zaproponować pewną pomoc odnośnie gier na CD. Znam wiele świetnych tytułów, które zadowolą każdego gracza.

My też. Np. Quake 4. Albo Tetris.

Gwarantuję pełne wersje gier, kultowych, ponadczasowych, które bardzo trudno znaleźć w Internecie i nie są już dostępne w sprzedaży.

A paczki do więzienia też gwarantujesz?

✉ Właśnie sobie przeczytałem list od „odkrywcę” i doszedłem do wniosku, że muszę też ci coś napisać. Bo widzisz, czasem mam wrażenie że twoje odpowiedzi pasują do listów, pod którymi się znajduję!!! Sam do tego doszedłem!

Ja tam wolę dochodzić we dwoje, no ale każdy robi, co lubi... :)

✉ Otóż siedzę sobie na lekcji, akurat było nowe CDA – oczywiście wszyscy się zlecieli, żeby obejrzeć. No i kumpel tak sobie przegląda na ławce, czyta, a nauczycielka mówi: „schowaj te gazetę!”. A ja odruchowo „to nie jest gazeta, tylko czasopismo!”. Nauczycielkę zatkało. :) Twoja kruczata jednak coś zadziałała...

Ciekawa reklamacja... W paczce były 3 sprawne CD z 01/06 i opis problemu: „przyslijcie mi coś lepszego”.



✉ Widzę, że Smuggler w końcu trafił na okładki czasopism (cda nr 122). A mówiliście, że on taki potworny. :P

✉ Cześć Smugler. Ale z ciebie down. (...) Ty jesteś głupi a cd action nie lepsze. Powiedzieć ci wierszyk? Szedł Smugg przez las i w gówno wlał.

To prawda, wlał(!)em. Teraz więc możesz mnie podać do sądu, że cię wziąłem pod obscasy. W końcu publicznie się do tego właśnie przyznałem. Możesz wywrwać sporą kasę za odszkodowanie. Swoją drogą, ciekawe, jaką masz ksywkę? Może 'shit happens'?

✉ Jeszcze jedno pytanie czy moglibyście dać do następnego numeru pixel shaders 1.1.

Jasne, tylko przyniesie nieco prądu w wia-
drze, bo inaczej ci uciekną.

✉ Pozdrawiam Redakcję i życzę wszystkiego dobrego, robicie kawał dobrego pisma, dajecie wypas pełne wersje, brakuje tylko 18-nastolatki w stringach wyskakującej spomiędzy stron, hehe.

Spoko, pracujemy nad tym, poczekaj do 200 numeru...

...No to zaczynamy kolejną dziesiątkę!

**Smuggler & Ghost of
Mister Jedi
Duet zgredoidalny &
niebanalny (...bo banany
nam zabrali!)**

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Rainbow Six: Lockdown

W czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

god – włącza/wyłącza god mode
boom – ekran „wybucha” jak przy bliskiej eksplozji granatu czy rakiety

Dodatkowe uzbrojenie: musisz wydać odpowiednią liczbę punktów Intel w menu Bonus:

Mount & Blade

W katalogu z grą odszukaj plik `rgl_config.txt`, na wszelki wypadek utwórz jego kopię, a następnie otwórz go za pomocą edytora tekstu, np. Notatnika. Przejdź do linii `cheat_mode = 0` i zamień ją na `cheat_mode = 1`. Zapisz plik i uruchom grę. Teraz w zależności od wybranego kodu przejdź na odpowiedni ekran i wciśnij podaną kombinację klawiszy: [Ctrl] + [X] – ekran Inventory – +1000 denarów

[Ctrl] + [X] – ekran Character – +1000 punktów doświadczenia
[Ctrl] + [X] – ekran Party – ulepszenie wybranego członka drużyny
[Ctrl] + lewy przycisk myszy – ekran Map – teleportowanie drużyny
[Ctrl] + [T] – ekran map – widzenie wszystkich drużyn na mapie
[Ctrl] + [H] – w trakcie walki – przywrócenie zdrowia

MX vs. ATV Unleashed

Kody do wprowadzenia w menu **Code** dostępnym w menu z opcjami:

BigBore – odblokowuje wszystkie motory klasy 500
MiniMoto – odblokowuje wszystkie motory z klasy 50
Couches – odblokowuje wszystkie pojazdy ATV
Brapp – odblokowuje wszystkie motory
PitPass – odblokowuje wszystkie trasy
HuckIt – odblokowuje wszystkie trasy freestyle
NotMoto – odblokowuje wszystkie trasy open class
GoOutside – odblokowuje wszystkie trasy national
IAMTOOGOOD – odblokowuje realistyczną fizykę
Wannabe – odblokowuje wszystkich profesjonalistów
GoInside – odblokowuje wszystkie trasy supercross
BrokeAsAJoke – dostajesz 1 000 000 store points i masz dostęp do wszystkich ubrań w Wardrobe
LeadFoot – odblokowuje wszystkie maszyny, wyzwania i trasy
TOOLAZY – odblokowuje wszystko, co jest do odblokowania



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

W głównym menu wybierz **Options**, następnie **Codes** i wprowadź dowolny z poniższych kodów (aby wyłączyć działanie danego kodu, wprowadź go jeszcze raz):

SHARDSOFGLOSS – odblokowuje wszystkie Black Book Graffiti
DOGTAGS – odblokowuje wszystkie ciosy
SIRULLY – odblokowuje wszystkie concept arts
DEXTERCROWLEY – odblokowuje wszystkie filmy
IPULATOR – odblokowuje wszystkie pomysły
NINESIX – odblokowuje wszystkie legendy
GRANDMACELIA – odblokowuje wszystkie utwory na iPodzie
FLIPTHEScript – aktywuje niekończące się punkty umiejętności
MARCUSECKOS – aktywuje niekończące się zdrowie
VANCEDALLISTER – wypełnia wskaźnik punktów umiejętności
BABYLONTRUST – wypełnia wskaźnik zdrowia
STATEYOURNAME – odblokowuje wszystkie postacie do Beat Down
WORKBITCHES – odblokowuje wszystkie areny do Beat Down
Uwaga! Cheaty są zapisywane w profilu, więc wyjście z gry ich nie wyłącza. Do tego wszystkie rzeczy, które odblokujesz używając cheatów, znikną, jeśli cheaty wyłączysz, chyba że dodatkowo odblokujesz je także bez użycia kodów.

GDZIE JEST LINIA KOMENDY?

Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz **WŁAŚCIWOŚCI** i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję **SKRÓT**. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz **OBIEKT DOCELOWY** – to właśnie słynna linia komendy!!!

Typ docelowy:	Aplikacja
Lokalizacja docelowa:	człobot
Obiekt docelowy:	idontcheat
Bezpośredni w:	D:\człobot
Klawisz skrót:	Brak
Unahow:	Normalne okno

Medale w trybie P.E.C.

Mercenary – zabij w sumie 100 wrogów
Purple Heart – zgiń w sumie 100 razy

Artwork

Aby zyskać dostęp do grafik, musisz wydać punkty Intel w menu **Special Features**. Każde 10 punktów otwiera kolejną kolekcję (w sumie są cztery).



NBA Live 2006

Na ekranie **Jersey Selection** naciśnij klawisz [Y], a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów, by odblokować nowe części ubiorów:

JZ3CARTVY – buty S. Carter 3
DRI239CZ49 – buty Adidas A3 Garnett 3
258SHQW95B – czarne buty T-Mac
HGS83KP234P – białe buty T-Mac 5
RBKAIUSAB7 – The Answer
ZXDR7362Q1 – białe-żółte buty Jordan Melo 5.5
5223WERPII – białe-niebieskie buty Jordan Melo 5.5
144FVNHM35 – czarno-czerwone buty Jordan XIV
743HFDRAU8 – białe-czerwone buty Jordan XIV
67YFH9839F – białe-zielone buty Jordan XIV
219UWABNP1 – stroje do gry u siebie drużyny West All-Star
39N56B679J – stroje do gry na wyjeździe drużyny West All-Star
234SDFGHMO – stroje do gry u siebie drużyny East All-Star
XCVB5387EQ – stroje do gry na wyjeździe drużyny East All-Star
PSDF90PPJN – stroje do gry na wyjeździe drużyny 2005-2006 Pacer
SDF786WSHW – stroje do gry u siebie drużyny 2005-2006 Pacer Home
JANTWIKBS6 – alternatywne czerwone stroje drużyny Detroit Pistons
XWETJK72FC – alternatywne stroje do gry na wyjeździe drużyny Denver Nuggets
193KSHU88J – alternatywne stroje do gry na wyjeździe drużyny Boston Celtics
654NNBFDWA – alternatywne złote stroje do gry na wyjeździe drużyny Sacramento Kings
9922NVDKVT – alternatywne stroje do gry na wyjeździe drużyny Cleveland Cavaliers

Empire Earth II
The Art of Supremacy

W czasie gry naciśnij [Enter], by wywołać okienko chatu, a następnie wpisz tam dowolny z poniższych kodów:

idontcheat – wyłącza wszystkie cheaty
icheat – włącza wszystkie cheaty
loot – dostajesz po 10 000 jednostek każdego z surowców
taxes – tracisz po 100 jednostek każdego z surowców
punish – zadajesz wybranej jednostce 20 punktów obrażeń
convert – przeciągasz wybraną postać na swoją stronę
recharge me – regeneruje moce wybranej jednostki
win – automatycznie wygrywasz dany scenariusz (nie zawsze działa!)
toggle fog – włącza lub wyłącza fog of war
sea monkeys – włącza lub wyłącza błyskawiczne budowanie
epoch up – następna era
give tech – dostajesz 50 punktów technologii
play god – włącza/wyłącza god mode dla twoich jednostek i budynków

Kombinacje klawiszy działające w trakcie gry:

[Alt] + [-] – zmniejsza liczbę jednostek wszystkich surowców o 10
[Alt] + [=] – zmniejsza liczbę jednostek wszystkich surowców o 100
[Alt] + [Backspace] – zadaje wybranej jednostce 5 punktów obrażeń
[Ctrl] + [B] – włącza/wyłącza natychmiastowe budowanie
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [F] – włącza/wyłącza fog of war
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [G] – włącza/wyłącza god mode
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [E] – przenosi cię do następnej ery
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [L] – zwiększa liczbę jednostek wszystkich surowców o 10 000
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [T] – zwiększa liczbę punktów technologii o 10 000
[Ctrl] + [Shift] + [C] – wybrana jednostka przechodzi na twoją stronę
[Alt] + [P] – wybrana jednostka dostaje 100% powera



POLI MONO REAL

nr 72950 koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

SUPER GADZETY NA TWOJA KOMÓRKĘ 2,44 zł

wap.papla.pl
www.papla.pl

NOVOŚCI

1 Fell In Love	BXP1033	BXP21354
2 Czemu tak jest	BXP1036	BXP21365
3 Stupid Girl	BXP1035	BXP21362
4 Undercover	BXP1032	BXP21363
5 No kolono	BXP1013	BXP21360
6 Czeka na cie	BXP1018	BXP21359
7 Tyko mnie kochaj	BXP1020	BXP21358
8 Stickin' it	BXP1015	BXP21353
9 Ultimatum	BXP1011	BXP21352
10 Welcome To The City	BXP1009	BXP21351
11 Mahowerne Berety	BXP1000	BXP21342
12 Behind These Hazel Eyes	BXP1001	BXP21343
13 Ever Blazin'	BXP1003	BXP21344
14 Friends Or Foe	BXP1005	BXP21346
15 No Love	BXP1009	BXP21347
16 No! No!	BXP0997	BXP21340
17 Uh La La	BXP0998	BXP21339
18 Schrei!	BXP0989	BXP21329
TOP HITY		
1 Durch den Monsun	BXP0985	BXP21318
2 Only	BXP1031	BXP21357
3 Love Generation	BXP1010	BXP21348
4 Hey Boy	BXP0987	BXP21320
5 Beautiful Soul	BXP0971	BXP21341
6 Believe Me	BXP0953	BXP21294
7 Killie	BXP0938	BXP21321
8 La Comisa Negra	BXP0936	BXP21338
9 First Day Of My Life	BXP1027	BXP21356
10 Uh Tss Uh Tss Uh Tss	BXP0986	BXP21319
11 Big City Life	BXP0944	BXP21317
12 Hung Up	BXP0963	BXP21301
13 My Humps	BXP0932	BXP21293
14 I Don't Care	BXP0955	BXP21296
15 All Me Corrido	BXP0948	BXP21300
16 Copielaj sie mmo	BXP0932	BXP21285
17 Alet P	BXP0344	BXP21225
18 Y.Z.	BXP0957	BXP21298
19 No Be Barmen	BXP0884	BXP21238
20 Wlech mówię, że ...	BXP0912	BXP21287
21 Kiss You	BXP0927	BXP21286
22 Club Tropicana	BXP0894	BXP21239
23 Cyto jak poemat	BXP0959	BXP21299
24 What's In It For Me?	BXP0908	BXP21288
25 Pearl's Char	BXP0852	BXP21220
26 From Zero To Hero	BXP0860	BXP21104
27 You And Me	BXP0893	BXP21231
28 You Give Love A Bad Name	BXP0887	BXP21232
29 All About Us	BXP0889	BXP21229
30 Jak pokój	BXP0843	BXP21224
31 Mamma Mio	BXP0844	BXP21221
32 Jesteś moim przeznaczeniem	BXP1004	BXP21345
33 Your Hands Up In The Air!	BXP0821	BXP21206
34 Wygram śmiało cię!	BXP0839	BXP21223
35 What a Feeling	BXP0796	BXP21192
36 Every Night	BXP0791	BXP21187
37 Party Shop	BXP0698	BXP21125
38 Cherrish	BXP0758	BXP21166
39 Lonely	BXP0764	BXP21168
40 One Night In Bangkok	BXP0763	BXP21169
41 Free Good Inc.	BXP0740	BXP21158

TAPETY nr 72950 koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto



ANIMACJE tylko 2,44 zł NR 72950

Grid of 18 small cartoon images, each with a label (e.g., BXP0987, BXP0118, BXP0681, etc.).

KAMASUTRA
Ta wiedza przyda Ci się wcześniej niż myślisz. Ściągnij na komórkę Kamasutra w obrazkach z opisami!
Wyslij SMS o treści BXPJKAMA pod numer nr 72950
Dostępne dla: NOKIA (wysw. kolor) SIEMENS-S55, M55, S55S, C60, MC60, MOTOROLA-1720, T722, SONY ER-1650, T610

POLSKI HIP HOP

1 Fantazja	BXP0697	BXP21122
2 Copielaj sie mmo	BXP0932	BXP21285
3 Kocham	BXP0895	BXP21240
4 Halo kochanie	BXP0730	BXP21148
5 Przeszedł Donlu	BXP0615	BXP21053
6 Przewiezła	BXP0470	BXP21042
7 Języczek	BXP0397	BXP21043
8 Szurka	BXP0297	BXP21007
9 Rhymer	BXP0249	BXP21008
10 Rhymer	BXP0898	BXP21245
11 Słuchaj skarbie	BXP0900	BXP21246
12 Aniele	BXP0300	BXP21248
13 No spidzie	BXP0797	BXP20905
14 Walek	BXP0780	BXP21125
15 Walek	BXP0707	BXP21258
16 Walek	BXP0945	BXP21302
17 Walek	BXP0992	BXP21352
18 Walek	BXP0931	BXP21356
19 Walek	BXP0780	BXP21357
20 Walek	BXP0632	BXP21087
21 Walek	BXP0975	BXP21305
22 Walek	BXP0433	BXP21092
23 Walek	BXP0975	BXP21307
24 Walek	BXP0972	BXP21308
25 Walek	BXP0961	BXP21310
26 Walek	BXP0968	BXP21313
27 Walek	BXP0933	BXP21275
28 Walek	BXP0934	BXP21276
29 Walek	BXP0936	BXP21278
30 Walek	BXP0937	BXP21279
31 Walek	BXP0938	BXP21280
32 Walek	BXP0939	BXP21281
33 Walek	BXP0941	BXP21283
34 Walek	BXP0944	BXP21284
35 Walek	BXP0945	BXP21290
36 Walek	BXP0946	BXP21291
37 Walek	BXP0947	BXP21292
38 Walek	BXP0948	BXP21293
39 Walek	BXP0949	BXP21294
40 Walek	BXP0950	BXP21295
41 Walek	BXP0951	BXP21296
42 Walek	BXP0952	BXP21297
43 Walek	BXP0953	BXP21298
44 Walek	BXP0954	BXP21299
45 Walek	BXP0955	BXP21300
46 Walek	BXP0956	BXP21301
47 Walek	BXP0957	BXP21302
48 Walek	BXP0958	BXP21303
49 Walek	BXP0959	BXP21304
50 Walek	BXP0960	BXP21305

GRY JAVA już od 2,44 zł

Grid of 18 small game icons with labels (e.g., Skycorairs, Mobile Pet, Echelon Wing, Archanoitz, etc.).

Grid of 18 small game icons with labels (e.g., Komikaze 2 Samuraj, Pixeline Zoo, Dragon 3D, Ninja Attack, Assault Iron, etc.).

Grid of 18 small game icons with labels (e.g., Dino Adventure, Snoop Dog, Podderwio Kosię, etc.).

AK PORABĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby porabć wyslij SMS pod numer 72950. Wzrosty wyslij kod awaryjnego dzwonka nr BXP0927.

1 Wzrosty	BXP0927	BXP21007
2 Wzrosty	BXP0928	BXP21008
3 Wzrosty	BXP0929	BXP21009
4 Wzrosty	BXP0930	BXP21010
5 Wzrosty	BXP0931	BXP21011
6 Wzrosty	BXP0932	BXP21012
7 Wzrosty	BXP0933	BXP21013
8 Wzrosty	BXP0934	BXP21014
9 Wzrosty	BXP0935	BXP21015
10 Wzrosty	BXP0936	BXP21016
11 Wzrosty	BXP0937	BXP21017
12 Wzrosty	BXP0938	BXP21018
13 Wzrosty	BXP0939	BXP21019
14 Wzrosty	BXP0940	BXP21020
15 Wzrosty	BXP0941	BXP21021
16 Wzrosty	BXP0942	BXP21022
17 Wzrosty	BXP0943	BXP21023
18 Wzrosty	BXP0944	BXP21024
19 Wzrosty	BXP0945	BXP21025
20 Wzrosty	BXP0946	BXP21026
21 Wzrosty	BXP0947	BXP21027
22 Wzrosty	BXP0948	BXP21028
23 Wzrosty	BXP0949	BXP21029
24 Wzrosty	BXP0950	BXP21030
25 Wzrosty	BXP0951	BXP21031
26 Wzrosty	BXP0952	BXP21032
27 Wzrosty	BXP0953	BXP21033
28 Wzrosty	BXP0954	BXP21034
29 Wzrosty	BXP0955	BXP21035
30 Wzrosty	BXP0956	BXP21036
31 Wzrosty	BXP0957	BXP21037
32 Wzrosty	BXP0958	BXP21038
33 Wzrosty	BXP0959	BXP21039
34 Wzrosty	BXP0960	BXP21040

TRUE TONE
Grid of 18 small tone icons with labels (e.g., Odkryj, Wzrosty, etc.).

ASPHALT
Grid of 18 small game icons with labels (e.g., Asphalt, etc.).

TRCA RACE DRIVER 2
Grid of 18 small game icons with labels (e.g., Trca, etc.).

Jak pobrać na telefon? Wyslij SMS-em kod elementu pod wskazanym numerem. W kodach tych jest: Jak wyslijć kod elementu pod wskazanym numerem SMS-a w treści wyslijć kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Jak wyslijć kod elementu pod wskazanym numerem SMS-a w treści wyslijć kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Jak wyslijć kod elementu pod wskazanym numerem SMS-a w treści wyslijć kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu.



NEC Display Solutions



NEC MultiSync 70GX2

Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135



NEC MultiSync 90GX2

Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140



NEC MultiSync 20WGX2

Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178



*(gray to gray)

Nowa jakość obrazu!

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



<http://sklep.gram.pl/home5>

Największa premiera roku!

W polskiej wersji językowej: Małgorzata Foremniak, Bogusław Linda, Tatiana Okupnik, Daniel Olbrychski i Wiktor Zborowski

Wkrótce w sprzedaży!

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

2006 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.

Empowered by Innovation

NEC